

ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

10 (83) ОКТЯБРЬ 2008

• S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо
Экспедиция в Чернобыль — репортаж и видео!

- Granado Espada
- Space Siege
- Devil May Cry 4



Games
Convention
2008

в журнале
и на видео

ТЕМА НОМЕРА

Новые
рубрики
Советуют
спортсмены
Бюро
находок

• СУДЬБА ХИТА
Max Payne

• КРАСНАЯ КНИГА
Роботы

• ЛЕТОПИСЬ
Викинги

• ВОКРУГ ИГРЫ
Как локализуют игры

• СОВЕТЫ МАСТЕРОВ

Age of Conan
Astral Masters
Dominions III
Fallout Tactics

Heroes of Might & Magic V

King's Bounty: Легенда о рыцаре

Puzzle Quest

R2

Warcraft III: DotA

Warhammer 40000: Soulstorm

World of Warcraft

Казаки 2

0 8010 >



ИЗДАТЕЛЬСТВО
«ТЕХНО» МИР

ИГРЫ EA

на выставке ИГРОМИР 2008
ВВЦ, пав. 57, 2-й этаж, 7-9 ноября

БОРЬБА ЗА ВЫЖИВАНИЕ – ЭТО ДЕЙСТВИТЕЛЬНО ТАК ВАЖНО? НЕ ПОДСКАЖЕТЕ, ГДЕ ЗДЕСЬ МОЖНО ПРИОБРЕСТИ НОВЫЕ ХРОМОСОМЫ? А КАК ВЫ ОТНОСИТЕСЬ К ЩУПАЛЬЦАМ? КРАСОТА, УДОБСТВО ИЛИ КРАСОБСТВО? А КАК ЛУЧШЕ – ГЛАЗКИ ВЕЕРОМ ИЛИ ХВОСТИК БАНТИКОМ? ЕСЛИ ГЛАЗА – ЗЕРКАЛО ДУШИ, ТО СКОЛЬКО ДУШ У СОРОКОГЛАЗКИ? А МОЖНО ВМЕСТО РУК – НОГИ? Я СЛЕТАЮ В СОСЕДНЮЮ ГАЛАКТИКУ НЕНАДОЛГО – ПОДОЖДЁТЕ? ЧТО ЛУЧШЕ – АГРЕССИВНОЕ ДРУЖЕЛЮБИЕ ИЛИ ДРУЖЕЛЮБНАЯ АГРЕССИВНОСТЬ? А ЧТО, БЫВАЕТ ДРУГОЙ ТУРИЗМ, КРОМЕ КОСМИЧЕСКОГО? СЧИТАЮТ ЛИ ИНОПЛАНЕТАНЕ САМИ СЕБЯ ВНЕЗЕМНОЙ ЦИВИЛИЗАЦИЕЙ? ЕСТЬ ТАКОЕ ЖЕ НЕБО, НО ДРУГОГО ЦВЕТА? РАЗРЕШИТЕ К ВАМ ПРИСТЫКОВАТЬСЯ? КОЛЛЕГА ИЛИ КОТЛЕТА? И КУДА НАС ЗАНЕСЛО? А КЕМ ВЫ ХОТИТЕ СТАТЬ, КОГДА ОТРАСТИТЕ ЛАДЫ? КАКУЮ ВСЕЛЕННУЮ СОЗДАДИТЕ ВЫ?

РЕКЛАМА



SPORE™. КОНТРОЛИРУЙТЕ ЭВОЛЮЦИЮ, СТРОЙТЕ ЦИВИЛИЗАЦИЮ И ИЗУЧАЙТЕ УДАЛЕННЫЕ УГОЛКИ КОСМОСА. ВАШИ ДЕЙСТВИЯ ОГРАНИЧЕНЫ ТОЛЬКО ВАШЕЙ ФАНТАЗИЕЙ. ВАШЕ ПУТЕШЕСТВИЕ НАЧНЕТСЯ НА WWW.SPORE.COM



SPORE

© 2008 Название и логотипы Electronic Arts и EA, а также название SPORE являются торговыми знаками или зарегистрированными торговыми знаками Electronic Arts Inc. в США и/или других странах. Все права сохранены. Название и логотип Mac являются зарегистрированными товарными знаками Apple Computer Inc. в США и других странах. Все прочие торговые знаки являются собственностью соответствующих владельцев.

Участвуй в онлайн-лиге на портале [www.ealeague.ru!](http://www.ealeague.ru) Стать лучшим в России!



Здравствуйте, уважаемые читатели!

В этом номере, как мы и обещали, вас ожидают две новых рубрики.

Первая отделилась от «Советов мастеров» и называется просто и незатейливо: **Киберспорт**. Это тоже советы, но по исконно киберспортивным игровым дисциплинам — соответственно, в подготовке раздела всегда будут участвовать киберспортсмены-профи мирового уровня.

Вторая — **Бюро находок** — посвящена поискам параллелей между игрой и остальным миром: пасхальных яиц, аллюзий и так далее. Речь идет не о стандартных пасхальных яйцах («глядите, монстр такой-то носит имя главного разработчика!»), а о чем-то более затейливом. Дебютирует в этой рубрике «Ведьмак», но еще немало ролевых игр и виртуальных миров ждет своей очереди. И, кстати, цикл статей о пасхальных яйцах World of Warcraft, который мы печатали раньше, сейчас тоже попал бы в эту рубрику.

Оба раздела не предполагаются ежемесячными, но мы надеемся, что «Киберспорт» будет в большинстве номеров.

Еще три (!) рубрики задуманы Сергеем Зверевым и ожидают своего часа; вероятно, две из них увидят свет в следующем номере.

А чтобы освободить место под эти эксперименты, мы сократили анонсы наших дисков до одной страницы оглавления. Если эта идея вам не понравится, можно разорвать нам в почте или на форуме. Нам кажется, что видеожурнал и DVD-приложение развились уже до такой степени, что их описание нет смысла просматривать на страницах — лучше один раз увидеть...

А между тем разработчики наконец-то просыпаются после неприлично затянувшейся в этом году летней спячки. Авторы выстраиваются в очередь — разбирать новые игры.

До встречи через месяц!
Андрей Ленский,
главный редактор



Здравствуйте, уважаемые зрители!

А для нас этот месяц прошел под грифом дальних странствий. Грандиозная экспедиция из пяти авторов и съемочной группы отправилась в **Чернобыль**, чтобы привезти оттуда живые свидетельства буйства радиоактивной природы. Изгнав человека, первозданная жизнь понемногу стирает с лица земли последние следы его пребывания — многие объекты уже перешли в разряд аварийных, и совсем скоро туда перестанут пускать даже прессу. Основное внимание мы уделили, конечно же, «сталькеровским» местам — тем, с которых рисовались отдельные объекты и целые локации игры.

Другая экспедиция тем временем посетила более привычное для журналистов место — немецкий город **Лейпциг**, где прошла очередная крупная выставка достижений игрового хозяйства. Интервью с ведущими разработчиками, последние сведения о грядущих хитах, а также репортаж о самой выставке — вот итог слаженной работы Татьяны Оболенской, Евгения Блинова и Андрея Ленского.

Но это еще не все... Подобно взрыву кассетной бомбы, редакция разбросала журналистов в самые дальние уголки земного жара, и один из них (тоже с видеокамерой) приземлился в **Далласе**, чтобы запечатлеть все три дня фанатско-индустриального слета **QuakeCon 2008**. Конечно, Джон Карнак не сумел ускользнуть из нашего объектива.

Наконец, те, кто остался дежурить в столице, привезли богатые трофеи с презентации **Midway Gamers' Day**. И мы теперь в курсе, как выглядит Женщина-кошка, замороженная знаменитым Саб-Зиро.

И знаете, что-то я все больше завидую нашим путешественникам. Эх, надо будет как-нибудь переложить руководство процессом на кого-нибудь ответственного и рвануть на денеж-другой в какой-нибудь Лейпциг, Даллас или Лос-Анджелес. Взять в руки камеру и поснимать, по старой памяти. Вот честное слово. Так и сделаю.

Оставайтесь с нами!
Алексей Шуньков,
редактор видеожурнала

РЕДАКЦИЯ: Главный редактор Андрей Ленский ■ Зам. главного редактора Светлана Фаддеева ■ Редакторы Анатолий Малин, Нина Белявская, Алексей Шуньков, Тимур Хорев, Дмитрий Тэлери, Анна Полянская, Сергей Зверев, Анна Китаева, Алексей Горбунов ■ **Бильд-редактор** Татьяна Швец ■ **Дизайнерская группа** Арманс Саркисов, Николай Никашин ■ **Художник** Александр Ремизов ■ **Программирование сайта и диска** Денис Валеев, Дмитрий Михайлов, Ирина Сидорова, Ирина Овсянникова ■ **Технический координатор** Изабелла Шахова ■ **Корректоры** Евгения Якимова, Анна Полянская ■ **Почта** Татьяна Оболенская ■ **PR-менеджер** Татьяна Шацкая (shatskaya@lki.ru) ■ **ВИДЕОЛАБОРАТОРИЯ:** Руководитель Алексей Шуньков ■ **Видеомонтаж** Евгений Добреля ■ **Звук** Евгений Блинов ■ **Дизайн** Мария Кустовская ■ **Лит. редактор** Анна Китаева ■ **Тех. редактор** Данила Новиков ■ **Издевомонтаж** Евгений Добреля ■ **Звук** Евгений Блинов ■ **Дизайн** Мария Кустовская ■ **Лит. редактор** Анна Китаева ■ **Тех. редактор** Данила Новиков ■ **Издательский дом «ТЕХНОМИР»:** Тел./факс (495) 231-2364, 231-2365 ■ **Издатель** Николай Пегасов ■ **Генеральный директор** Азам Данияров ■ **Руководитель дизайн-группы** Роман Грыных ■ **РЕКЛАМА И МАРКЕТИНГ:** ООО «Игромедиа» ■ Тел./факс: (495) 730-40-14 ■ **Руководитель отдела рекламы** Дарья Новоторцева (danja@igromedia.ru) ■ **Менеджеры по рекламе** Ярославна Михайлова (ya@igromedia.ru), Светлана Лозовая (svetlana@igromedia.ru) ■ **ЭКСКЛЮЗИВНОЕ РАСПРОСТРАНЕНИЕ:** ООО «Автон-Пресс» ■ Тел.(495) 642-87-80 ■ Юлия Воробьева, Ирина Ефимова, Дмитрий Емельянов, Серьян Смакаев, Надежда Галиева, Дина Ситдикова ■ **ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ:** 111123, Россия, Москва, ул. Шоссе Энтузиастов, д.56, стр. 32 (ЛКИ) ■ Тел./факс (495) 231-4370, 231-2365, 730-4014 ■ E-mail журнала: post@lki.ru ■ Для новых авторов: recruiting@lki.ru ■ Сайт: <http://www.lki.ru>

ПОДПИСКА НА «ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ» ПЕРВОЕ ПОЛУГОДИЕ 2008



Каталог
российской
прессы «Почта
России» 2008



Каталог агентства

«Роспечать»

«Газеты и
Журналы»



LKI MAGAZINE (The Best Computer Games) Published by TekhnoMir PH Ltd.

Editor in Chief ANDREY LENSKY (lenksky@lki.ru) ■ Publisher NIKOLAI PEGASOFF (pegasoff@lki.ru) ■ Advertising DARYA NOVOTORSEVA (danja@igromedia.ru) ■ CONTACTS: office 32, build. 56, Shosse Entuziastov, Moscow, 111123, Russia

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Лучшие компьютерные игры» строго обязательна. Полное или частичное воспроизведение материалов издания допускается только с письменного разрешения редакции. Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений. Все упомянутые товарные знаки принадлежат их законным владельцам. Мнение авторов может не совпадать с мнением редакции.

Журнал зарегистрирован Министерством Российской Федерации по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций. Свидетельство о регистрации ПИ № 77-14793 от 3 марта 2003 г. Выпускается ООО «Издательский дом «ТехноМир».

Отпечатано в UAB «SPAUDOS KONTURAI» Ltd, Литва. Печать компакт-диска: «CD Art».
© «Лучшие компьютерные игры», 2003-2007 год.
Тираж 61.500

Содержание



ПЕРЕДОВАЯ ЛИНИЯ

- НОВОСТИ 6-11
6 НОВОСТИ Тимур Хорев
- ИГРЫ БУДУЩЕГО 14-32
14 DIABLO III Александр Яковенко
- 18 GRAND THEFT AUTO IV Александр Тараканов
- РЕПОРТАЖ 22-32
22 ЛЕЙПЦИГ GAMES CONVENTION 2008 Андрей Ленский, Евгений Блинов

ЛИНИЯ ФРОНТА

- РЕЦЕНЗИИ 34-60
34 ПОЛНЫЙ ПРИВОД 2: ДАУРСКИЙ МАРАФОН Андрей Чаплюк
- 34 МОРХУХН. КРЫЛАТЫЕ ГОНКИ Андрей Чаплюк
- 35 НАСЕКОМЫ. ЧАСТЬ 1 Андрей Чаплюк
- 35 THE POLITICAL MACHINE 2008 Роман Летец
- 38 NANCY DREW: THE PHANTOM OF VENICE Роман Летец
- 38 SIMCITY SOCIETIES: DESTINATIONS Роман Летец
- 40 SPACE SIEGE Константин Закаблуковский
- 48 СТАЛКЕР: ЧИСТОЕ НЕБО Александр Домингес
- 58 GRANADO ESPADA: ВЫЗОВ СУДЬБЫ Кирилл Орешкин
- ТЕМА НОМЕРА 62-74
62 SPORE Тимур Хорев
- ВОЗВРАЩЕНИЕ К ТЕМЕ 76-82
76 DEVIL MAY CRY 4 Александр Тараканов
- МИНИ-ИГРЫ 84-87
84 НОВИНКИ Сергей Зверев
- 86 ПРОВЕРЕНО ВРЕМЕНЕМ Сергей Зверев
- ДУЭЛЬНЫЙ КЛУБ 90-97
90 COMPANY OF HEROES: OPPOSING FRONTS Сергей Зверев, Кристобаль Хунта



▪ 62

- КОДЫ 98-99
98 Коды Андрей Чаплюк
- СОВЕТЫ МАСТЕРОВ 100-141
100 PUZZLE QUEST: CHALLENGE OF THE WARLORDS КОНСТРУКТОР РАЗНОГО ЦВЕТА Геннадий Вальков, Кристобаль Хунта
- 106 Warcraft 3: Dota 6.52E МИРАНА Ярослав Шалашов
- 112 ASTRAL MASTERS: ОНЛАЙНОВЫЙ СЕРВЕР САМЫЕ ВКУСНЫЕ КОЛОДЫ Сергей Зверев
- 116 KING'S BOUNTY: ЛЕГЕНДА О РЫЦАРЕ ПУТЬ ВОИНА Дмитрий Климов
- 120 FALLOUT TACTICS: BROTHERHOOD OF STEEL КОМАНДА МЕЧТЫ АТАКУЕТ! Олег Терновых
- 126 КАЗАКИ: ПОСЛЕДНИЙ ДОВОД КОРОЛЕЙ РУКОВОДСТВО НАЧИНАЮЩЕГО ТЕРРОРИСТА Руслан Бирюшев
- 128 AGE OF CONAN: HYBORIAN ADVENTURES БАЛЛАДА О ВОЛЬНОМ СТРЕЛКЕ Кирилл Орешкин
- 134 WARHAMMER 40000: DAWN OF WAR — SOUL STORM РАБОТА НАД ОШИБКАМИ Феликс Морозовский
- 138 R2: REIGN OF REVOLUTION МОЛОДОЙ И РЕШИТЕЛЬНЫЙ Геннадий Вальков
- 142 DOMINIONS III: THE AWAKENING ЗАНИМАТЕЛЬНАЯ ТЕОЛОГИЯ Олег Казанцев
- КИБЕРСПОРТ 148-152
148 HEROES OF MIGHT AND MAGIC V Денис Мальцев, Ярослав Шалашов

ЛИНИЯ ГОРИЗОНТА

- ВОКРУГ ИГРЫ 154-163
154 КАК ЛОКАЛИЗУЮТ ИГРЫ Ричард Псмит
- 158 ЛИКИ ПРИПЯТИ ЭКСТРЕМАЛЬНАЯ ЭКСПЕДИЦИЯ В ЗОНУ ОТЧУЖДЕНИЯ Редакция ЛКИ и съемочная группа
- СУДЬБА ХИТА 164-169
164 MAX PAYNE Ярослав Шалашов
- ОРУЖИЕ 170-171
170 ЖИВОТНЫЕ НА ВОЙНЕ ЧАСТЬ III. ВЕРБЛЮДЫ Ричард Псмит
- ЛЕТОПИСЬ 172-177
178 ПОХОДЫ ВИКИНГОВ Алексей Королев
- КРАСНАЯ КНИГА 178-186
172 РОБОТЫ Ричард Псмит

КОСАЯ ЛИНЕЙКА

- 188 НОВОСТИ Татьяна Оболенская
- 188 РЕЦЕНЗИИ Ирина и Дима Сюч
- 190 ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ИГРЫ Сергей Зверев

СЮЖЕТНАЯ ЛИНИЯ

- ХРОНИКИ ВИРТУАЛЬНЫХ МИРОВ 192-197
192 WORLD OF WARCRAFT: ОТ СТАЛЬГОРНА ДО ШТОРМГРАДА Тимур Хорев
- РАССКАЗ 198-203
198 БЕТА-ТЕСТЕРЫ ЧАСТНАЯ ЖИЗНЬ РЕЙД-БОССА Призрак
- ЮМОР 204-205
216 КОМПЬЮТЕРНЫЕ АНЕКДОТЫ
217 НЕОТЛАЖЕННАЯ СКАЗОЧКА Анна Китаева
- БЮРО НАХОДОК 206-210
206 ЦИТАТЫ В «ВЕДЬМАКЕ» Татьяна Гладысь, Виктор Азаров



-206

ЛИНИЯ СБОРКИ

■ ЛУЧШЕЕ ОБОРУДОВАНИЕ 212-215

212 НОВОСТИ

Николай Жогов

214 НОВЫЕ ПОСТУПЛЕНИЯ

Николай Жогов

■ ТЕОРИЯ 216-219

216 В ТЕХНОМ КОНТАКТЕ

ПОСТРОЕНИЕ

ДОМАШНЕЙ ЛОКАЛЬНОЙ СЕТИ

Николай Жогов

■ ТЕСТИРОВАНИЕ 220

220 EXCIMER RULEZZ LIFE-A 5339

НА ЧТО СПОСОБЕН

ТРЕХЪЯДЕРНЫЙ ПРОЦЕССОР?

Дмитрий Колганов

■ ПАНЕЛЬ ИНСТРУМЕНТОВ 222-231

222 ПРОГРАММНЫЕ КОЛЛЕКЦИИ НОМЕРА

МАШИННЫЕ ПЕРЕВОДЧИКИ

РУССКОГО ТЕКСТА

Дмитрий Трубицин

226 СТАРЫЕ ИГРЫ

НА СОВРЕМЕННЫХ КОМПЬЮТЕРАХ?

Александр Тараканов

228 АНИМИРОВАННЫЙ ЛОГОТИП

ЧАСТЬ 2

Ренат Мансуров

231 КАК И ЗАЧЕМ

ПОКУПАТЬ ИГРЫ ЧЕРЕЗ ИНТЕРНЕТ

Ирина Шахова

ЛИНИЯ СВЯЗИ

■ НЕКСТАТИ 232

232 МИР НАРОДАМ!

Ричард Псмит

■ АНОНС НОЯБРЬСКОГО НОМЕРА 232

РЕКЛАМА

Electronic Arts.....	2, 4 обложка
Бука	3 обложка
Двадцатый Век Фокс СНГ	5
Sven	7
Новый Диск.....	12, 13, 75
DEPO Computers	35
Акелла.....	37, 39, 61, 83
SoftClub	47
Техномир	183
Руссобит-М.....	88-89
Razer	213
Cooler Master	221
КРИ.....	147

СПИСОК ИГР В НОМЕРЕ

A New Beginning	11
A Vampyre Story.....	11
Age of Conan: Hyborian Adventures.....	11, 128
Age of Empires	171
Age of Empires II	177
Age of Mythology	177
Anarchy Online	186
Ancient Quest of Saqqarah.....	85
Another World	226
Assassin's Creed	99
Astral Masters	112
Battlefield Heroes	11
BattleForge	11
Bionic Commando Rearmed	226
Black Prophecy	11
Broken Sword	227
Bully: Scholarship Edition.....	11
Burnout Paradise	11
Call of Duty: World at War.....	11
Chocolatier	86
Chronostorm: Сибирский рубеж	11
Civilization	165, 171, 177
Clumsys.....	87
Command & Conquer: Red Alert 3	11
Commanders: Attack of the Genos	85
Company of Heroes: Opposing Fronts	90
Crysis.....	98
Dark Void	11
Dead Space	11
Devil May Cry 4	76
Diablo III	14
Dominions III: The Awakening.....	142
Dune 2	226
Dynasty Warriors 6.....	11
Europa Universalis: Rome — Vae Victis	11
F.E.A.R.	99
Fallout	186
Fallout 3	11
Fallout 3.....	11, 186
Fallout Tactics: Brotherhood of Steel1.....	20
Fantasy General	171
Far Cry 2	11
FIFA 09	11
FIFA Manager 09	11
Flock!	11
Full Throttle	227
Galactic Civilizations 2: Twilight of the Armor	98
Galactic Dream: Rage of War	11
GAZ Racing: Drag'n'Drift	11
Goblins.....	227
Gothic 3: Forsaken Gods	11
Granado Espada: Вызов судьбы	58
Grand Theft Auto IV.....	11, 18
Grim Fandango.....	227
Half-Life 2	186
Harry Potter and the Half-Blood Prince.....	11
HEI\$T	11
Heroes of Might and Magic IV	177
Heroes of Might and Magic V	148
Hotel Giant 2.....	11
Indiana Jones and the Fate of Atlantis	227
King's Bounty: легенда о рыцаре.....	98, 99, 116, 177
Left 4 Dead	11
Legendary	11
LEGO Indiana Jones	98
LEGO Universe	11
Loki	177
Mass Effect	99, 186
Max Payne	158
Medieval: Total War	171, 177
Might & Magic	186
Mini Chess	86
Monkey Island 4: Escape from Monkey Island	226
MotoGP 08	11
Music Catch	84
MySims Made for PC	11
Nancy Drew: The Phantom of Venice	38
NecroVisioN	11
NecroVisioN	11
Need for Speed: Undercover	11
Neverwinter Nights 2: Storm of Zehir	11
NHL 09	11
Numen: Время героев	11
Oval Office	85
Paraword	171
Peggle Deluxe.....	87
Pound of Ground: Убитые дважды	11
Prince of Persia	11
Pro Cycling Manager Season 2008	98
Pro Evolution Soccer 2009	11
Pure	11
Puzzle Kingdoms	11
Puzzle Quest: Challenge of the Warlords	100
Puzzle Quest: Galactrix	11
Pyroblazer	11
Quest for Glory II	171
R2: Reign of Revolution	138
Race Driver: GRID	11
Race Driver: GRID	98
Ragnarok Online	177
Ragnarok	177
Rise of the Argonauts	11
Risk	87
Rogue Warrior: Black Razor	11
Rune	177
Saints Row 2	11
Saints Row 2	11
Sam & Max Hit the Road	227
Settlers II	177
Silent Hill: Homecoming	11
SimCity Societies: Destinations	38
Space Siege	40
Spider-Man: Web of Shadows	11
Sport	62, 98
Spy Hunter: Некуда бежать	11
Star Control	186
Star Wars: Knights of the Old Republic	186
Starcraft	186
Stargate Worlds	11
Still Life 2	11
Supreme Commander	186
SW Galaxies	186
The Chronicles of Spellborn	11
The Guild 2: Venice	11
The Legend of Kyrandia	227
The Lord of the Rings Online: Mines of Moria	11
The Lord of the Rings: Conquest	11
The Mystery of the Crystal Portal	84
The Orb and the Oracle	11
The Political Machine 2008	35
The Sims 2: FreeTime	98
Tomb Raider: Underworld	11
Tomb Raider: Underworld	11
Turok	98
Velvet Assassin	11
Velvet Assassin	11
VGA Planets	186
Voltage	11
WALL-E	98
Wanted	11
Warcraft 3: DotA 6.52e	106
Warhammer 40000: Dawn of War — Soul Storm	134
Warhammer 40000: Dawn of War	186
Whispered World	11
Wizardry VII	186
World in Conflict	98
World War One: La Grande Guerre 14-18	11
Анабис: Сон разума	11
Атлантида	11
Вальхалла	177
Властелин колец онлайн: Тени Ангмар	11
Европа 3: Византия	11
Искусство войны: Африка 1943	11
Казаки: последний довод королей	126
Князь	177
Космические рейнджеры 2	186
Метро 2033	11
Морхун. Крылатые гонки	34
Насекомы. Часть 1	35
Пираты	99
Полный привод 2: Даурский марафон	34
Ралли-рейд 2009: Дорога на Дакар	11
Симбионт	11
Сталкер: чистое небо	48
Стальная ярость: Операция «Блау»	11
Тургор	98

НОВОСТИ

Новости с Татьяной Оболенской

РЕПОРТАЖИ

 Leipzig Games Convention '08
 Midway Gamers' Day Moscow 2008
 QuakeCon 2008

ИГРЫ МЕСЯЦА

 American McGee's Grimm
 FlatOut: Ultimate Carnage
 S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо

Shattered Suns

Space Siege

Spore

ВАЛЛ-И

Никопол: Бессмертные

Остров сокровищ: В поисках пиратского клада

В СКОРОМ ВРЕМЕНИ

Call of Duty: World at War

Demigod

Empire: Total War

Operation Flashpoint 2: Dragon Rising

Red Faction: Guerrilla

Star Trek Online

В тылу врага 2: Лис пустыни

ЛИЦОМ К ЛИЦУ

Far Cry 2

Armed Assault 2

Need for Speed: Undercover

Red Alert 3

Warhammer Online

Demigod

АВТОРСКИЕ ВИДЕОТУРЫ

 Лики Припяти
 S.T.A.L.K.E.R.: Real Player
 История Half-life

КЛУБ ИГРОПУТЕШЕСТВИЙ

World of Warcraft

ПРО КИНО

История игрушек

DVD-приложение к журналу
БЕСПЛАТНЫЕ ИГРЫ

 Facewound
 Hurricane
 Nanozoa
 Trampoline

МИНИ-ИГРЫ

 Ancient Quest of Saqqarah
 Chocolatier
 Clumsy
 Commanders: Attack of the Genos
 Mini Chess
 Music Catch
 Oval Office
 Peggle Deluxe
 Risk
 The Mystery of the Crystal Portal

FLASH-ИГРЫ

 Army Swat
 Attack Time
 City Racers
 Danger Wheels
 Disc Golf
 Franky the Fish 2
 Gunslinger
 Hacker
 Spaceman
 Tiny Combat 2

ОНЛАЙН

 Granado Espada:
 Выйзов судьбы (клиент игры)
 Age of Conan: Hyborian Adventures
 Anarchy Online
 Everquest 2
 EVE Online
 Guild Wars
 Lineage 2
 Lord of the Rings Online
 Vanguard: Saga of Heroes
 World of Warcraft

ТЕМЫ DVD

 Half-Life — Earths Special Forces
 Portal — Underground story

ВСЕ ДЛЯ ЛУЧШИХ ИГР

 Counter-Strike
 Counter-Strike: Source
 Diablo 2
 Neverwinter Nights
 Portal
 S.T.A.L.K.E.R.
 Team Fortress 2
 The Elder Scrolls III: Morrowind
 The Elder Scrolls IV: Oblivion
 The Sims 2
 Unreal Tournament 3

ТЫСЯЧА МЕЛОЧЕЙ

 Company of Heroes: Opposing Fronts
 Crysis
 Darwinia

Fallout 2

Halo: Combat Evolved

Rome: Total War

Sins of a Solar Empire

Star Wars: Battlefront

StarCraft

ПРОГРАММЫ НОМЕРА
ПЕРЕВОДЧИКИ

Instant Messenger Translator 3.0

SKIN 3.42

Translate.net 0.1.3154

Lingoes 2.4.5

СЛОВАРИ

Dicto 2.7.4.7

QDictionary 1.6

Stardict 3.0.1

VU Dictionary 2.7

АНАЛИЗ ДИСКА

JDiskReport 1.3.1

TreeSize Free 2.2.1

WinDirStat 1.1.2

БАЗОВЫЙ НАБОР ПРОГРАММ
БЕЗОПАСНОСТЬ

Agnitum Outpost 1.0.18.17

AntiVir Personal Edition Classic 8.1.00.46

Starter 5.6.2.8

ВИДЕОКОДЕКИ

K-Lite Mega 4.1.7

ИНТЕРНЕТ

Bitmeter II 3.5.7

Download Master 5.5.5.1135

Mozilla Firefox 3.0.1

Mozilla Thunderbird 2.0.0.16

Quiet Internet Pager 0.8070

Save2pc 3.34

МУЛЬТИМЕДИА

Flash Movie Player 1.5

Flash Player 9.0.115.0

JetAudio 7.1.1

Light Alloy 4.1

WinAmp 5.54

РАБОТА С ТЕКСТОМ

AbiWord 2.6.3

Expert PDF Reader 2.0.50

DCD 1.5.8

WinDjView 0.5

СЛУЖЕБНЫЕ ПРОГРАММЫ

7zip 4.57

Deep Burner 1.9

Far 1.70

Locate 32 3.0.7

Find File Professional 3.4.2

Punta Switcher 2.9.6

TeraCopy 1.22

TransFZ 1.22

WinRAR 3.71

РАСШИРЕННЫЙ НАБОР
АУДИО

AOA Audio Extractor 1.2.2

Foobar 2000 0.9.5.5

FreeAudioDub 1.4.1.3

Free Youtube Mp3 Conv 3.1.2.3

Mp3 Direct Cut 2.09

Mp3tag 2.4.1

ScreamerRadio 0.41

БЕЗОПАСНОСТЬ

Cleaner 2.10

Spybot Search & Destroy 1.6

Spyware Terminator 2.2.1

WinPatrol 14.0.2007.1

ВИДЕО

Any Video Converter 2.6.2

AviTricks Classic 1.65

FLV Player 1.3.3

MediaInfo 0.7.7.5

VideoCacheView 1.11

VirtualDub 1.8.5

ГРАФИКА

DigiAnnotator 3.5.8.16

Just Color Picker 1.10

PureJpg 1.0

Photo! Editor 1.0

PhotoFiltre 6.3.1

SortPics 2.9

VSO ImageResizer 2.0.1.9

WildBit 5.2

XnView 1.94.2

ДЛЯ ИГР

Art Money 7.29

CheMax 8.9

CheMax Ru 7.6

DosBox 0.72

Fraps 2.9.4

ИНСТРУМЕНТЫ ОБСЛУЖИВАНИЯ

Auslogics Sysinfo 1.1.12

ColorConsole 1.59

CPU Hardware Monitor 1.10

CPU-Z 1.46

CrystalDiskInfo 1.0.15

MyUninstaller 1.42

OpenedFilesView 1.20

ProcessActivityView 1.05

ProcessLasso 3.04

SIV 3.3.3

ИНТЕРНЕТ

AnyClient 1.5

BWMeter 4.1.3

Filezilla 3.1.11

MozillaCacheView 1.09

MozillaCookiesView 1.25

MozillaHistoryView 1.15

Opera 9.52

The Bat 4.0.28

КОМПЬЮТЕРНАЯ АПТЕЧКА

Data Recovery 2.4.3

Recuva 1.17

Unstoppable Copier 3.51

ПЕРЕНОСНЫЕ ПРОГРАММЫ

AbiWord Portable 2.6.4

Mozilla Firefox Portable 3.0.1

Mozilla Thunderbird Portable 2.0.0.16

РАБОТА С ТЕКСТОМ

Convert.Net 4.0

HelpNDoc 1.15

Jarte 3.3

Notepad++ 5.0.3

Some PDF to HTML Converter 1.44

TwoNotes 1.66

yBook 1.5.28

ПОВСЕДНЕВНЫЕ ЗАДАЧИ

AllerCalc 2.11

AnalyzeIt! 2.0

Convert Center 1.0

File Workshop 1.1

GoodTiming 1.91

Nomad.Net 2.2.5.605b

OpenContacts 5.3

QDir 3.27

Screenshot Captor 2.42

TKexeKalender 1.0.9.3

Ultra Explorer 1.5.0.3

УЛУЧШЕНИЕ ИНТЕРФЕЙСА ОС

AsteriskKey 8.3

DesktopOK 1.37

DesktopZoom 3.1

HotKeyz 2.7

MouseRecorderPro 1.3

SideSlide 3.0.0b

XP SysPad 7.9.5

ZenKey 2.0.8

СВЕЖИЕ ДРАЙВЕРЫ
DIRECT X 9.0C

Direct X 9 August 2008

ГРАФИЧЕСКИЕ ДРАЙВЕРЫ ДЛЯ WINDOWS XP

GeForce (nVidia) 177.41

Radeon (Ati Catalyst) 8.8

ОБОИ И ОФОРМЛЕНИЕ
ОБОИ

2Moons

Demigod

Divine Divinity II: Ego Draconis

Far Cry 2

Requiem: Bloodymare

Space Chimps

Spider-Man: Web of Shadows

Velvet Assassin

Симбионт

НАБОРЫ ДЛЯ СОЗДАНИЯ САЙТОВ

Warhammer Online

СКИНЫ ДЛЯ WINAMP

AudioRack

Barracuda

Drone v1dot1

FlipClock

Herbie

LayerONE

-MS3-

Multipass

PAD

Turner Classic Movies

МАРК УОЛБЕРГ

Реклама

МАКС ПЭЙН

В КИНО С 23 ОКТЯБРЯ

www.maxpayne-film.ru



Новости компьютерных игр

Тимур Хорев

НОВОСТЬ МЕСЯЦА

■ «СТАТЬЯ 1. ИГРОК ИМЕЕТ ПРАВО ИГРАТЬ В ИГРЫ»

Брэд Уордделл снова встал на защиту пользователей

Создатель Galactic Civilizations предложил индустрии «Билль о правах игроков»

Ни для кого не секрет, что издатели компьютерных игр постоянно угнетают простых игроков: то драконовскую защиту от копирования поставят, то заставят доказывать, что ты не пират, то вообще выпустят полусырую игру или какой-нибудь *Crysis*, тормозящий на всех компьютерах.

И некому было бы за нас, горемычных, заступиться, если бы не глава *Stardock* Брэд Уордделл. Он уже и раньше выступал против параноидальных защит от копирования, но тогда это были просто слова. Теперь же пришло время конкретных предложений.

На выставке *Penny Arcade Expo* Брэд Уордделл обнародовал «Билль о правах игроков». Создатель *Galactic Civilizations* собирается придерживаться этого документа сам и предлагает присоединиться к нему всем остальным представителям индустрии компьютерных игр.

«Нам как индустрии уже пора бы установить общие правила, которые бы вознаграждали игроков на РС за покупку игр», — заявил Уордделл.

По его словам, «на консольном рынке что-то подобное уже есть, там игры проходят сначала через создателей платформы — *Nintendo*, *Microsoft* или *Sony*». «Но на компьютерах издатели до сих пор выпускают игры недоделанные, с плохой поддержкой, содержащие нахальная защиту от копирования», — замечает борец за права игроков.

Итак, вот эти десять пунктов:

- Игроки имеют право возвращать игры, не запустившиеся на их компьютерах, с полным возмещением стоимости.
- Игроки имеют право требовать, чтобы игры выходили в готовом виде.
- Игроки имеют право ожидать значительных обновлений после выхода игры.
- Игроки имеют право требовать, чтобы игра не вынуждала их насилиственно запускать менеджеры загрузок и программы для обновления.
- Игроки имеют право ожидать, что игра будет запускаться и нормально работать на заявленных минимальных системных требованиях.
- Игроки имеют право ожидать, что игра не будет устанавливать скрытых драйверов или иного потенциально вредоносного ПО без их ведома.
- Игроки имеют право заново загружать последнюю версию игры в любой момент.
- Разработчики и издатели не имеют права обращаться с игроками как с потенциальными преступниками.
- Игроки имеют право ожидать, что игра с одиночным режимом не будет принуждать их связываться с интернетом всякий раз, когда они захотят поиграть.



10. Игры, установленные на жесткий диск, не должны требовать присутствия CD/DVD-диска в дисководе.

Говоря о предоставлении игроку права возврата некачественного продукта, Брэд Уордделл пояснил, что рынок РС теряет огромное количество продаж, поскольку сегодня в работе достаточно компьютеров, «которые то ли потянут игру, то ли не потянут». «Если у игрока нет возможности вернуть игру и забрать деньги, он просто перестанет покупать игры, чтобы не рисковать тем, что они не запустятся», — считает Уордделл.

Интересно, как ответят на инициативу Брэда Уордделла издатели? Пока на «Билль» положительно отреагировал основатель *Gas Powered Games* Крис Тейлор (проекты *Supreme Commander*, *Dungeon Siege*). Он назвал предложение Уордделла «замечательным направлением и точкой отсчета для индустрии».

■ ВСЕ СВЕРШИЛОСЬ ПОД ПОКОРОМ НОЧИ

Electronic Arts все-таки купит Take-Two

Переговоры продолжаются, но нам про них уже не расскажут



Компания *Electronic Arts* в августе приняла решение вернуться к вопросу покупки издавательской фирмы *Take-Two*.

В конце августа, выяснив, что государственные антимонопольные службы США против слияния не выражают, *Electronic Arts* возобновила переговоры на прежних условиях и заявила, что заключила с директорами *Take-Two* договор о конфиденциальности. Теперь все контакты между двумя компаниями будут вестись в закрытом режиме, и нам про ход переговоров ничего не расскажут.

Напомним, что эпопея с покупкой EA издавателя *Take-Two* началась еще весной, незадолго до выхода *GTA 4*. Тогда корпорация предложила за *Take-Two* два миллиарда долларов, но хитрость **Джона Ричардсона**, задумавшего заключить сделку до выхода *GTA 4*, была разгадана. Совет директоров предложил EA подождать, пока не выйдет игра и стоимость компании не вырастет.

Игра вышла, но предложенная сумма директоров *Take-Two* и лично **Стресса Зельнико** не устроила. Тогда EA начала недружественное поглощение, выкупая акции у акционеров. Эта попытка не увенчалась успехом. Теперь все возвращается на круги своя.

Надо сказать, что принципиально *Take-Two* не возражает против покупки — весь вопрос лишь в цене. Смогут две компании договориться? И как скажутся на склонности директоров *Take-Two* к сотрудничеству будущие продажи *GTA 4* на РС?

■ ЭТИ ЩУПАЛЬЦА УЖЕ НИЧЕГО НЕ ПОЩУПАЮТ

10tacle studios AG настиг злой рок

Немецкий издатель обанкротился и чуть не утянул за собой все свои студии

После долгих попыток улучшить свое финансовое состояние немецкий издатель **10tacle studios AG** все-таки объявил о своем банкротстве. Но перед этим в компании прошли сокращения сотрудников, закрылись отдельные филиалы, была проведена реструктуризация. Впрочем, особенного результата эти меры не дали. Теперь компания прекратила деятельность, ее сайт не функционирует.

Тем временем отдельные студии, ранее принадлежавшие 10tacle и вышедшие из ее состава после уже упомянутой реструктуризации, пытаются остататься на плаву. Сотрудники закрытого отделения **10tacle studios Bratislava** основали собственную компанию **Games Distillery** и собираются заняться цифровым распространением игр. Студия **Blimey! Games** продолжает разработку игр и вдобавок сообщила по секрету, что занимается



некоей игрой по известной лицензии. Компания **Reakktor Media** продолжает работу над проектом **Black Prophecy**.

Но удача сопутствует не всем. Бельгийская **10tacle studios Belgium** была закрыта, судьба боевика **Totems** неизвестна. Под вопросом судьба проектов **Elveon** (**10tacle Studios Slovakia**) и **Codename Panzers: Cold War** (**Stormregion**). Впрочем, не исключено, что «Панцеров» возьмет под крыло *Electronic Arts*.

«СКОПИРУЙ-КА ЭТУ ПОВЕСТКУ!»

Месть сбежавшего Альтаира

Ubisoft требует десять миллионов долларов за украденный Assassin's Creed



Многие из нас уже забыли, как в конце февраля PC-версия **Assassin's Creed Director's Cut Edition** просочилась в интернет и появилась на файлообменных сетях за два месяца до релиза. А вот компания **Ubisoft** не забыла.

Издатель провел тщательное расследование, которое увенчалось полным успехом. Следы привели детективов в компанию **Optical Experts Manufacturing** из американского города Шарлотт (штат Северная Каролина). Именно с этой фирмой Ubisoft заключила контракт на тиражирование дисков.

«Невероятное сочетание халатности и нарушение правил безопасности» позволило одному из сотрудников утащить копию игры, отмечается в материалах расследования. Диск с украденной копией был обнаружен в доме похитителя.

Ущерб от этой халатности Ubisoft оценила в десять миллионов долларов, которые намерена истребовать по суду с **Optical Experts Manufacturing**.

По мнению представителей компании, **Optical Experts** нарушила оговоренные в контракте правила и не приняла нужных мер безопасности, что и привело к утечке. Эксперты Ubisoft предполагают, что игру скачали в интернете 700 тыс. раз, тогда как «официальные» продажи компьютерной версии составили всего 40 тыс. копий.

Однако не только пиратское распространение стало причиной таких унылых продаж. В Ubisoft полагают, что украденная предрелизная версия содержала в себе намеренно введенный механизм защиты от копирования, обрушающий игру. Игроки приняли его за баг и разразились критикой, что нанесло «невосполнимый ущерб репутации» разработчика.

«YES! MUTANTS ALLOWED!»

Австралия смилиостивилась над Fallout 3

Постапокалиптическую игру удалось пропихнуть через заслоны цензоров

В прошлом номере мы писали о том, как в стране кенгуру и крокодилов устаревшая система классификации не позволила местным цензорам из **Office of Film and Literature classification (OFLC)** выставить рейтинг третьей части знаменитой серии **Fallout**. Чем провинилась игра? Сценами жестокости? Насилием? Сексом? Рок-н-роллом?

Оказалось, что смутили цензоров игровые стимуляторы, таблетки и шприцы, которые сильно напоминали наркотики и не вписывались в рейтинг **MA15+** (рейтинга «только для взрослых») в Австралии не существует в принципе, так как, по мнению цензоров, взрослые не должны увлекаться всякими игрушками).

Общественность принялась возмущаться, австралийские разработчики игр — язвить и сетовать на злую судьбину. Возможно, именно это подтолкнуло цензоров OFLC к пересмотру собственного решения. В августе **Fallout 3** со скрипом проскочил через все препоны и получиложденный рейтинг с пометками «Насилие, грубости, упоминания наркотиков».

Неясным остается лишь один момент — цензоры действительно передумали или договорились с **Bethesda** о внесении изменений в игру? В любом случае проект особо не пострадает, если заменить в нем «морфий» на «ванильное мороженое», а рекламу игре цензоры уже сделали.



ЭКСТРЕМАЛЬНОЕ ОРУЖИЕ!



мыши+клавиатуры

SVEN

ML-2000 DESTROYER

- Оптический сенсор последнего поколения
- Частота обработки: 7080 кадров в секунду
- Максимальное ускорение: 20 G
- Разрешающая способность: до 2000 dpi

SVEN®

YOU WANT – WE CAN!

www.sven.ru

Информация о товаре по телефону:

+7 (495) 22-33-44-5

Адрес технической поддержки:

info@sven.ru

На правах рекламы

■ «БОГА НЕТ, И ЭТО ОБИДНО»

Spore подвергли критике... атеисты

К чему-чему, а к этому Уилл Райт не был готов



Как не раз признавался в интервью **Уилл Райт**, легендарный разработчик недавно вышедшего симулятора эволюции **Spore**, он морально готов к тому, что игра может вызвать шквал критики со стороны религиозных групп. Возможно, Уилл Райт и не возражал бы против небольшого победоносного скандала. Ведь, как известно, такая шумиха служит играм своеобразной рекламой, что только на руку разработчикам.

Однако представьте себе удивление Уилла Райта, когда Spore действительно подверглась жесткой критике, но со стороны... воинствующих атеистов. Им не понравилось то, что на стадии становления цивилизации можно захватывать города, обращая их жителей в «кистинную веру» при помощи голограммических миссионеров.

«Я не ожидал, что вызову гнев со стороны атеистов», — признался озадаченный игродизайнер. По его словам, можно было ожидать, что «удар придет со стороны верующих». «Но из них никто не стал возмущаться, что мы искажаем религию или неправильно ее изображаем», — замечает Райт.

Возможно, дело в том, что с точки зрения религии в игре комар носа не подточил. Как признался сам Уилл Райт, команда разработчиков, среди которых есть и верующие, сделала все, чтобы не задеть ненароком чьи-нибудь религиозные чувства.

■ ВАШ КОФЕ ОСТЫЛ, СЭР

Судья пересмотрел дело о «Горячем кофе»

Адвокатам истцов досталось на орехи, а Take-Two может открывать шампанское



Да, вы будете смеяться, но мы опять пишем про «Горячий кофе» (Hot Coffee). Как известно, издатель **Take-Two** в прошлом ноябре выделил миллион долларов на возмещение морального ущерба тем, кого оскорбила скрытая порнография в **GTA: San Andreas**.

Так вот, еще месяц назад выяснилось, что этому миллиону ничто не угрожает. Оказалось, что из желавших забрать свои деньги отнюдь не выстроилась очередь. Компания выплатила всего 30 тыс. долларов. И это при том, что раньше Take-Two зарезервировала под возмещение ущерба дополнительно почти два миллиона — на случай если одного миллиона не хватит!

В общем, возмущенный американский народ оказался отходчивым и не стал наказывать издателя рублем. Все это привело к тому, что судья штата Нью-Йорк отменил решение о необходимости выплаты миллиардной компенсации. Суд счел, что исковые требования представило не так уж много оскорбленных граждан.

Интересное следствие этого решения состоит в том, что адвокаты со стороны истцов теперь получат в качестве своих гонораров намного меньшие суммы, чем предполагалось раньше (их гонорары напрямую зависели от выплат). Можно себе представить огорчение адвокатов — сначала они выиграли дело, а потом тот народ, интересы которого они защищали, вдруг их так подвел.

А **Take-Two**, как оказалось, потеряли на «Горячем кофе» лишь тридцать тысяч долларов — не так уж много за «рекламную кампанию» с участием прессы, телевидения, сенаторов и кандидатов в президенты.

■ GUITAR HERO доведет до цугундера

Игровые автоматы на страже законаИгра **Guitar Hero** помогла полиции задержать опасного преступника

В тот день ничего не предвещало беды. Была пятница, первое августа, и полиция маленько флоридского городка Джексонвиль шла по пятам за опасным преступником. Его звали **Кастанеда**. Раймундо Кастанеда. Он попался на глаза полиции после того, как полгода находился в бегах и разыскивался за убийство (поскорился с другом, обсуждая футбол).

Но как взять его без шума и пыли? Увидев, что Раймундо Кастанеда вошел в местный супермаркет, полицейские затаились снаружи, а потом осторожно вошли следом. Представьте себе их удивление, когда они увидели, что Кастанеда завис в отделе игр и безмятежно шпарит на пластиковой гитаре в **Guitar Hero**.

Это был шанс! Полицейские подкрались к подозреваемому и окружили его. Только тогда, почувствовав недород, Раймундо отвел глаза от экрана и понял, что попался. «Ну вот я и попался», — вздохнул он и не стал сопротивляться.

«А как он играл! — сообщил позже один из офицеров. — Даже жалко было прерывать. Он был сосредоточен, спокоен, расслаблен и собран. Он играл в видеоигру! Ему не было дела до всего мира!»

Спокойствие, расслабленность и собранность теперь будут помогать Кастанеде там, где он проведет очень много лет. Так видеоигры вновь оказали помощь стражам закона!


**grand
theft
auto
IV**

■ В ДВУХ СЛОВАХ

■ Месяц назад американская служба оценки игр ESRB случайно проболталась о том, что консольный ужастик *Silent Hill: Homecoming (Double Helix Games)* выйдет на компьютерах. Информация оказалась правдивой — в *Konami* подтвердили, что игра выйдет на нашей платформе уже в конце года.

■ Возрождение древней серии головоломок *Goblins* не за горами. Не прошло и пятнадцати лет, как художник *Пьер Гийод* начал работу над четвертой частью игры. Она должна выйти уже в конце года и будет во всем повторять оригинал (разве что графика станет трехмерной).

■ За полугодовое ожидание *GTA 4* игроки на PC получат награду от *Rockstar*. В компьютерной версии будет улучшенная графика, увеличенное разрешение экрана и текстур — и возможность в любой момент пересмотреть последние тридцать секунд игры с разных камер (это еще одно доказательство того, что компьютеры суть добро).

■ В рубрику «Приставки — зло»: фирма *1C* и корпорация *Microsoft* заключили соглашение, согласно которому *1C* становится официальным издателем игр для консоли *Xbox 360* в России. Как это скажется на стоимости лицензионных консольных игр у нас в стране, пока неизвестно.

■ Игровая ассоциация *ESA* довольна приговорами, вынесенными двумя компьютерным пиратам. *Кевин Фуч* из штата Нью-Йорк получил девять месяцев тюрьмы за занятие «варезом» (взломанными программами и играми). *Кифа Масвади* из Флориды продавал компьютеры-телефонистки с 72 предустановленными пиратскими играми и получил пятнадцать месяцев заключения. Ему также предстоит выплатить 415,9 тысяч долларов штрафа. Оба случая расследовало ФБР.

■ Компания *Bethesda* подтвердила, что планирует продолжить серию *Fallout*, и уже заложила в *Fallout 3* множество «заделов на будущее».

■ Новость о том, что консольная версия *Duke Nukem Forever* ушла на золото, прокатилась по интернету — игроки и обозреватели были в легком шоке. Неужели дождались? Очень скоро прояснилось, что это не так: на официальном сайте

3DRealms всего лишь объявили о выходе портированной версии *Duke Nukem 3D* для системы *Xbox LIVE Arcade*.

■ Издатель *Midway* сократил техасскую студию *Midway Studios Austin*,уволив 90 сотрудников из 130. Под сукном оказался не анонсированный пока проект.

■ *StarCraft II* выйдет лишь в 2009 году — об этом проговорился представитель *Activision Blizzard* на своем выступлении на съезде *Activate Asia Pacific* в Новой Зеландии.

■ *Crytek* не устает жаловаться на пиратов. Так, президент компании *Цеват Йерли* на игровом конвенте в Лейпциге заявил, что число загрузок заплаток к игре *Crysis* намного выше числа официально проданных копий игры. Тем не менее, даже несмотря на потерю от действий пиратов, бюджет игры — 22 миллиона долларов — полностью окупился.

■ *Electronic Arts* приобретает права на издание фильмов и телевизионных программ, посвященных *Spore*. Что нас ждет — полноценная экранизация или, быть может, детское шоу? Об этом пока молчат и EA, и разработчики *Maxis*.

■ Неожиданные новости из мира приставок: игра *Dead Space* (*Electronic Arts*), которая должна была выйти на консолях 31 октября, была внезапно перенесена... на неделю раньше и вышла 24 октября. Это очень загадочно — мы больше не припомним случаев, чтобы игры переносились в обратном направлении. Неплохо бы и компьютерным играм брать пример с *Dead Space*.

■ Китайский рынок компьютерных игр продолжает расти пугающими темпами. Во втором квартале 2008 года он вырос на 11,2% по сравнению с первым кварталом и (внимание) почти в 1,6 раза по сравнению со вторым кварталом прошлого года. Объем рынка оценивается в 645 миллионов долларов.

■ По мнению Национального народного съезда Китая, пагубным пристрастием к онлайновым и «нездоровыми» играм страдают около четырех миллионов юных китайцев. Поскольку предыдущими мерами против компьютерных игр власти КНР результата не добились, вскоре можно ожидать новых репрессий.

КАЛЕНДАРЬ ВЫХОДА ИГР

Название	Жанр	Дата выхода	Рейтинг надежды
FIFA 09	спорт	14 октября	★★★
Saints Row 2	боевик	14 октября	★★★
Bully: Scholarship Edition	боевик	20 октября	★★★
Dead Space	боевик	20 октября	★★★
A Vampyre Story	квест	21 октября	★★★
Far Cry 2	боевик	21 октября	★★★
HEIST	боевик	21 октября	★★★
Симбионт	боевик	23 октября	★★★
Command & Conquer: Red Alert 3	стратегия	27 октября	★★★
NHL 09	спорт	27 октября	★★★
Fallout 3	ролевая игра	28 октября	★★★
MotoGP 08	гонки	28 октября	★★★
MySims Made for PC	симулятор	октябрь	★★★
Legendary	боевик	4 ноября	★★★
Still Life 2	квест	4 ноября	★★★
Dynasty Warriors 6	боевик	18 ноября	★★★
Gothic 3: Forsaken Gods	ролевая игра	18 ноября	★★★
Grand Theft Auto 4	боевик	18 ноября	★★★
Need for Speed: Undercover	гонки	18 ноября	★★★
Left 4 Dead	боевик	20 ноября	★★★
Tomb Raider: Underworld	боевик	21 ноября	★★★
The Lord of the Rings: Conquest	боевик	24 ноября	★★★
Wanted	боевик	25 ноября	★★★
World War One: La Grande Guerre 14-18	стратегия	ноябрь	★★★
Velvet Assassin	боевик	8 декабря	★★★
Анализ: Сон разума	боевик	—	★★★
Атлантида	стратегия	—	★★★
Искусство войны: Африка 1943	стратегия	—	★★★
Метро 2033	боевик	—	★★★
Ралли-рейд 2009: Дорога на Дакар	гонки	—	★★★
Стальная ярость: Операция «Блау»	симулятор	—	★★★
Battlefield Heroes	онлайновый боевик	—	★★★
BattleForge	стратегия	—	★★★
Black Prophecy	онлайновый симулятор	—	★★★
Call of Duty: World at War	боевик	—	★★★
The Chronicles of Spellborn	онлайновая ролевая игра	—	★★★
ChronoStorm: Сибирский рубеж	стратегия	—	★★★
Dark Void	боевик	—	★★★
Europa Universalis: Rome — Vae Victis	стратегия	—	★★★
FIFA Manager 09	магнат	—	★★★
Flock!	головоломка	—	★★★
GAZ Racing: Drag'n'Drift	гонки	—	★★★
The Guild 2: Venice	стратегия	—	★★★
Harry Potter and the Half-Blood Prince	аркада	—	★★★
Hotel Giant 2	магнат	—	★★★
LEGO Universe	онлайновая ролевая игра	—	★★★
The Lord of the Rings Online: Mines of Moria	онлайновая ролевая игра	—	★★★
NecroVisioN	боевик	—	★★★
Neverwinter Nights 2: Storm of Zehir	ролевая игра	—	★★★
The Orb and the Oracle	ролевая игра	—	★★★
A New Beginning	квест	—	★★★
Prince of Persia	боевик	—	★★★
Pro Evolution Soccer 2009	спорт	—	★★★
Pure	аркада	—	★★★
Puzzle Kingdoms	стратегия	—	★★★
Puzzle Quest: Galactrix	головоломка	—	★★★
Pyroblazer	гонки	—	★★★
Rise of the Argonauts	ролевая игра	—	★★★
Rogue Warrior: Black Razor	боевик	—	★★★
Silent Hill: Homecoming	боевик	—	★★★
Spider-Man: Web of Shadows	аркада	—	★★★
Stargate Worlds	онлайновая ролевая игра	—	★★★
Voltage	гонки	—	★★★
Whispered World	квест	—	★★★
Burnout Paradise	гонки	январь	★★★



Новости виртуальных миров

НОВОСТЬ МЕСЯЦА

ЖИЛ ДА БЫЛ БРАДОБРЕЙ

Король-лич меняет Азерот

Большие изменения придут в World of Warcraft за несколько недель до открытия Нортренда



Старожилы Азерота еще помнят, что примерно за месяц до открытия Темного портала мир изменился — в него из дополнения The Burning Crusade пришли новые умения, таланты, игровая механика и система PvP.

Примерно так же собираются разработчики поступить и сейчас. Ведь считанные недели остались до того момента, как грянет дополнение Wrath of the Lich King и обещанные сюжетные игровые события. Разработчики объявили, что мостиком между старым миром и новым станет большая заплатка, которая поменяет в мире очень многое:

- Все классы получат обещанные новые заклинания и переработанные таланты (понятное дело, кроме тех, для которых требуются 71-80 уровни). Кроме этого, поменяются умения у охотничих питомцев.
- В городе Штормград откроется, наконец, порт (думаю, все уже заметили рабочих, которые усердно делают проход в стене при помощи взрывчатки).
- В столичных городах появятся парикмахерские, где любой желающий сможет сменить себе прическу или подправить бороду.
- Гладиаторы смогут попробовать силы на новых аренах с движущимися препятствиями и другими опасностями.
- Гильдии начнут планировать события по особому, внутриигровому календарю.
- Появится новая профессия — писцы. Те, у кого есть дополнение The Burning Crusade, смогут развить навык до 375 уровня. Поднять его выше смогут только те, кто купит Wrath of the Lich King.

Самое любопытное, что сроки выхода дополнения по-прежнему неизвестны. Неофициально премьера назначена на 10 ноября, и если в октябре в наши города придут писцы и парикмахеры, мы будем знать, что есть шансы узреть Нортренд (Нордскол) до Нового года.

«А КАК ДЫСАЛ, КАК ДЫСАЛ!»

Мир Fury закрыт

Невостребованный мир стал мрачным примером для разработчиков PvP-ориентированных игр

Виртуальный мир Fury от австралийской студии Auran Games был открыт в середине октября прошлого года, но уже через два месяца разработчики решили отказаться от подписки и дали игрокам возможность играть бесплатно (Free-to-play). Но ни это, ни движок Unreal Engine 3.0, ни система генерации растительности SpeedTree не помогли игре остаться на плаву.

Спустя восемь месяцев с момента старта проекта разработчики сообщили, что исчерпали все способы его поддержки и через сорок восемь часов игровые серверы будут остановлены. «Пожалуйста, не делайте больше онлайновых игр», — такими словами игроки напутствовали на прощание разработчиков на форуме.

Что привело игру к такому печальному концу? Для начала — очень неважный старт, сопровождаемый нестабильностью мира, кучей ошибок, проблемным интерфейсом, тормозами и, как водится, не слишком доброжелательными рецензиями. Игроки стали бета-тестерами поневоле. Разработчики не прислушивались к мнению игрового сообщества и зачастую даже друг к другу (в последние два месяца они попросту отмалчивались). Многочисленные заплатки не исправляли обнаруженных недочетов. Массовые увольнения не добавили игрокам веры в будущее проекта. И наконец, в Fury были только сражения между игроками — больше там делать было нечего.

Добавок немногие из тех, кто покинул игру, оценили маркетинговый гений разработчиков, которые попытались призвать их вернуться в Fury письмами примерно такого содержания: «Лузер! Лузер! Лу-у-у-узер! Есть вероятность, что ты неудачник! Сможешь доказать, что это не так? Вернись в игру, она теперь намного лучше, мы добавили в нее то-то и то-то».

Гибель очередного виртуального мира — это очень печально. Но это одновременно и пример для всех, кто считает, что можно запустить плохую игру и потом исправить ее — или успешно вести мир, в котором нечем заняться.

БУДЕТ ЛАСКОВЫЙ ДОЖДЬ

Прощай, Warsong!

Blizzard закрывает опустевшие «русские» миры на ремонт

Улицы пустыны и унылы. Ветер гонит потоки пыли по обветшившим кварталам Штормграда и зловеще свистит меж ущелий Оргриммара. Лишь иногда свистнет суслик, пробежит по дереву белка — и вновь тишина и пустота царят повсюду. Мир забыт и заброшен — в темных углах доживают свои жизни последние герои Альянса и Орды.

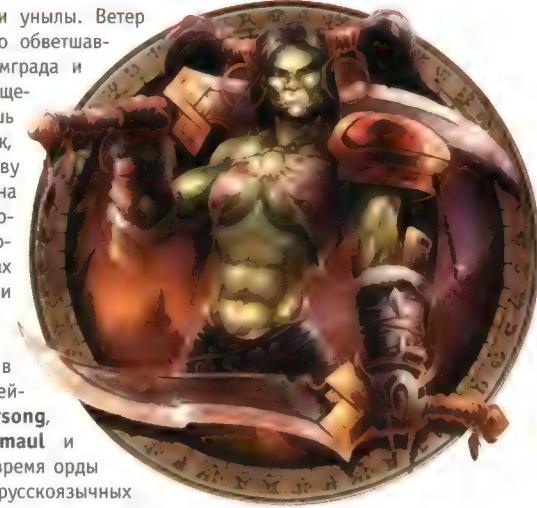
Так выглядели в конце августа европейские сервера Warsong, Shadowmoon, Stonemaul и Molten Core. В свое время орды пришедших с востока русскоязычных игроков объявили их своими, а этим летом они ушли обратно на восток, на зеленые поля Термоштепеля и Ясеневого леса — туда, где их ждал официальный русский перевод.

Сбылись наши прогнозы — четыре «захваченных» европейских мира опустели, и жизнь на них прекратила течение свое. Пораскинув мозгами, Blizzard решила пристрелить эти сервера и объявила о том, что они будут закрыты, когда закончится бесплатный перенос (сейчас, когда вы читаете эти строки, перенос уже завершен и, возможно, четыре означенных мира уже «отключены»).

Но как же быть тем, кто играл на них и не стал переходить на «восточные территории»? По логике вещей, было бы неплохо объединить четыре сервера в один, но в Blizzard поступили иначе: они открыли перенос на разные европейские миры, чтобы русскоязычное сообщество не вздумало собраться в одном мире и еще раз обзвывать его своим. Заставить апокалипсис никто не сможет — самых «упорных» персонажей разработчики перенесут без их согласия.

Четыре сервера закроются не навсегда. После подготовки к запуску Wrath of the Lich King (а также чистки и деконтаминации?) они будут открыты заново, но русскими им уже не бывать.

Прощайте, Warsong, Stonemaul, Shadowmoon и Molten Core. Вместе мы пережили множество приключений, но теперь вам пришла пора отдохнуть.



■ «А это кто такой сопливый сидит?»

Тебя помню, а тебя — не помню

Разработчики Warhammer Online сетуют на то, что их имена не появились в игровых титрах

Ну какой же громкий запуск виртуального мира — и без скандала? В те дни, когда **WAR** с фомкой в руках тихо, на цыпочках, переступая через бесчувственное тело **Age of Conan**, подкрадывается к трону, на котором сидит ушастый **World of Warcraft** и фенечки плетет... Одним словом, в дни старта **Warhammer Online: Age of Reckoning** на компанию начали наседать бывшие сотрудники **Mythic**, которые обнаружили, что их имен нет в игровых титрах.

Это должно быть очень обидно — потратить на игру годы, видеть в ней свой воплощенный труд, но не увидеть своего имени там, где оно должно быть. Почему так? Потому что согласно правилам компания имеет право не включать в список имен тех, кто не работает в ней на момент запуска проекта. Горьки слова бывшего разработчика из **Mythic**: «Эта проблема в индустрии тянется уже много лет. Я посвятил WAR три года, но, как и многие другие люди, потратившие чуть ли не столько же времени, не буду обозначен игрой как разработчик. Мне сказали, что они [Mythic] специально удостоверяются, что в титры попадут только те, кто будет работать в игре в день их написания. Это плохо по очень многим причинам, и это не пройдет незамеченным».

Такая проблема существует не только в игровой индустрии, но и в кинематографе. Некоторые компании объясня-



■ В ДВУХ СЛОВАХ



■ **Funcom** уже затеяла работу над дополнением к **Age of Conan**. Судя по первым картинкам, действие в нем будет происходить на просторах восточной страны Кхитая. Выти дополнение должно в следующем году (если к тому времени будет что дополнять).

■ Издатель **NCSoft** уволил 21 сотрудника студии **NCSoft Austin**. Пострадали те, кто занимался не анонсированным пока проектом, и трижды из восемнадцати членов команды бесплатной онлайновой игры **Dungeon Runners**. Судя по всему, планы по переносу этой игры на консоли подверглись небольшой корректировке.

■ Компания **Blizzard** была вынуждена разыграть в лотерее три тысячи дополнительных билетов на конвент **BlizzCon**. Все билеты были раскуплены на второй день продаж, что очень возмутило тех, кто пытался приобрести их в первый день и не смог — из-за ошибок на сайте.

■ Та же компания **Blizzard** удивила всех тем, что начала продавать на официальном сайте мелодии и обои для мобильных телефонов, посвященные играм серии **Diablo**, **StarCraft** и **Warcraft**. Технически никакого криминала в этом нет... но все равно тревожно.

■ Компания **CCP** предостерегла игроков в **EVE Online**, что будет наказывать тех умников, которые быстро вступают и выходят из воюющих корпораций, чтобы неожиданно напасть на ничего не подозревающий корабль. За такого рода «быстрыми объявлениями и отменами войны» могут последовать наказания и даже блокирование учетных записей.

■ **Star Wars Galaxies (SOE)** и будущая **The Old Republic Online (BioWare)** — это еще не все онлайневые игры по «Звездным войнам». Свою версию виртуального мира предложила компания... **«Макдональдс»**. Сеть быстрого питания в США и Великобритании начала вкладывать ключи активации в коробки «Хэппи Мил». В виртуальном мире игроков ждет эпоха Клонических войн и встреча с мастером Йодой.

■ «МОЯ КАЧТЬ ТЕБЯ ДОЛГО-ДОЛГО!»

Виртуальное золото — большой бизнес!

Ученые подсчитали, что в нелегальной виртуальной торговле занято почти полмиллиона человек



Кто из нас не встречал в своей жизни нелегальных торговцев виртуальными ценностями? Они повсюду — и чем более популярна игра, тем больше желающих продать что-нибудь из-под полы. Но сколько в мире цифровых контрабандистов?

«Полумиллиона по самым скромным подсчетам, — говорят нам **британские ученые**. — А это уже близко к размерам всей индийской индустрии аутсорсинга программного обеспечения, где заняты 900 тысяч

человек». Исследователи из университета Манчестера опубликовали научную работу, в которой подсчитали, что нелегальной, но при этом и непыльной работенкой в виртуальных мирах заняты преимущественно жители Китая (80%). Примерно 400 000 из них торгуют золотом, а остальные предоставляют услуги по силовому развитию персонажа. Все просто — у одних есть деньги, но не хватает времени. У других полно времени, но маловато денег. Итог — золото и развитие персонажа продаются. Средняя зарплата в этой области — 145 долларов США в месяц, что по меркам Китая вполне прилично. Профессор Хикс из университета Манчестера замечает, что индустрия «фермеров золота» может быть предвестником «виртуального оффшоринга», который будет становиться все популярнее по мере того, как люди станут все больше играть и работать в киберпространстве.

Он отмечает, что из-за нелегального характера бизнесса точные подсчеты его оборотов невозможны, но индустрия (опять же по скромным подсчетам) достигла уже размера в 500 миллионов долларов. На нее, как и на любые прибыльные, но не вполне легальные активы, уже обратили внимание воротили преступного мира. Нет ничего удивительного в том, что человек, решивший прибегнуть к помощи незаконных торговцев, может лишиться не только денег и виртуального золота, но и своих персонажей.

ДАТЫ ЛОКАЛИЗАЦИЙ

Название	Жанр	Дата выхода	Издатель
Numen: Время героев	ролевая игра	октябрь	Акелла
Европа 3. Византия	стратегия	ноябрь	1С / Snowball Interactive
Galactic Dream: Rage of War	стратегия	ноябрь	Play Ten Interactive
Tomb Raider: Underworld	боевик	ноябрь	ND Games
Властелин колец онлайн: Тени Ангмары	онлайновая ролевая игра	—	IT Territory
Age of Conan: Hyborian Adventures	онлайновая ролевая игра	—	1С
Fallout 3	ролевая игра	—	1С
NecroVisioN	боевик	—	1С
Pound of Ground: Убитые дважды	боевик	—	Акелла
Race Driver: GRID	гонки	—	Новый Диск
Saints Row 2	боевик	—	Buka Entertainment
Spy Hunter: Некуда бежать	гонки	—	Новый Диск
Velvet Assassin	боевик	—	Новый Диск

ВЗРЫВНАЯ СМЕСЬ

ЯРОСТНОГО ЭКШЕНА
И РОЛЕВОЙ ИГРЫ



PLAYSTATION 3



Games for Windows



XBOX 360



RISE OF THE ARGONAUTS



КРОВАВЫЕ И ПО-ГОЛИВУДСКИ
ЗРЕЛИЩНЫЕ СРАЖЕНИЯ

ВСЕ ПОВРЕЖДЕНИЯ И БОНУСЫ
ОТОБРАЖАЮТСЯ НА МОДЕЛЯХ
ПЕРСОНАЖЕЙ

СВЕЖИЙ ВЗГЛЯД НА
ЗНАКОМЫЙ С ДЕТСТВА СЮЖЕТ

© 2007 The Codemasters Software Company Limited («Codemasters»). Все права защищены. «Codemasters»® и «Argonauts»® являются зарегистрированными торговыми марками Codemasters. «The Rise of the Argonauts»™ и логотип Codemasters являются торговыми марками Codemasters. Unreal® является зарегистрированной торговой маркой Epic Games, Inc. Unreal® Engine, Copyright 1998–2008 Epic Games, Inc. Uses Bink Video. Copyright (C) 1997–2008 RAD Game Tools, Inc. Все прочие колпрайты или торговые марки являются собственностью соответствующих владельцев и используются по лицензии. Разработано Liquid Entertainment Inc. и издается Codemasters. Исключительные права на издание и распространение программы на территории России и стран бывшего СССР принадлежат ЗАО «Новый Диск», www.nd.ru, 127030 Москва, ул. Долгоруковская, д. 33, стр. 6, телефон: (495) 786-96-52 (многоканальный), e-mail: sale@nd.ru. Заказ диска по телефону: (495) 786-96-52, e-mail: zakaz@nd.ru. Эксклюзивный представитель на территории Украины – компания «Одиссей», тел.: + (050) 336-73-73, 8 (0482) 31-73-73, e-mail: sales@odyssey.od.ua, www.Odyssey.od.ua.

реклама



Говорят, где-то
в подземельях компании
Blizzard спрятан древний
свиток с секретом
создания гениальных
игр. Некоторые пытались
добраться до него, многие
хотели разгадать тайну,
но никто не достиг
успеха...



Diablo III

| Жанр ролевой боевик | Разработчик Blizzard Entertainment | Издатель Activision Blizzard |
Похожие игры Diablo II, Titan Quest | Дата выхода не названа

Александр Яковенко

ПЕРЕМЕНЫ К ЛУЧШЕМУ

Почему не Blizzard делали Windows?!

Фольклор

Хорхе Луис Борхес утверждал в одной из новелл: есть лишь четыре типа сюжетов. Все истории и романы сводятся к обороне защищенного города, возвращению героя, поиску или самоубийству бога. Уже несколько месяцев мы живем в одной из таких историй. Мечты превратились в слухи, слухи сменились уверенностью... Наконец подоспело официальное заявление: *Diablo* возвращается!

Многолетние скитания окончены. Впереди уже виднеется Итака, где Пенелопу — то есть нас с вами — долго осаждали претенденты на сердце и кошелек. Среди претендентов было много достойных, но никто не сравнится с Одиссеем. С «Дьяволом».

■ НА ЗАМЕТКУ: греческие мифы расходятся в описании того, изменяла ли Пенелопа мужу. Это не помешало ей стать символом супружеской верности. Собственно, и мы были верны любимой «Дьяблом», разве не так?

Никакая игра не может с такой уверенностью претендовать на роль Одиссея. Конечно, за последнее время мы привыкли к возвращениям, но *Diablo III* — особый случай.

Никто другой не менял смысл слов «ролевая игра». Никто не порождал столько последователей-клонов, пытающихся лишь повторить оригинала.

Да, мы ждем *Fallout 3*, но эта игра уже не будет *той самой* — разработчики совсем другие. *Heroes of Might and Magic* и вовсе не раз менялись, растеряв былую ауру. *Starcraft* до сих пор не превзойден в киберспорте, но жанр стратегий ушел далеко вперед. Среди боевиков от первого лица такая конкуренция, что ни одна легенда не может быть единственной.

На *Diablo III* возложены огромные надежды. Игра должна возродить старые ощущения и одновременно продвинуть жанр вперед, определив его развитие на добрых десяток лет вперед. В общем, не ошибусь, если назову ожидания немного завышенными. Мы все знаем, к чему приводят подобные разговоры. Помните первую реакцию на *S.T.A.L.K.E.R.*? Столько злых слов было сказано! Не назовут ли продолжение *Diablo* провалом, сравнивая игру с собственными ожиданиями?

ДОМАШНЕЕ ЗАДАНИЕ

Розы пахнут профессионально.
Станислав Ежи Лец

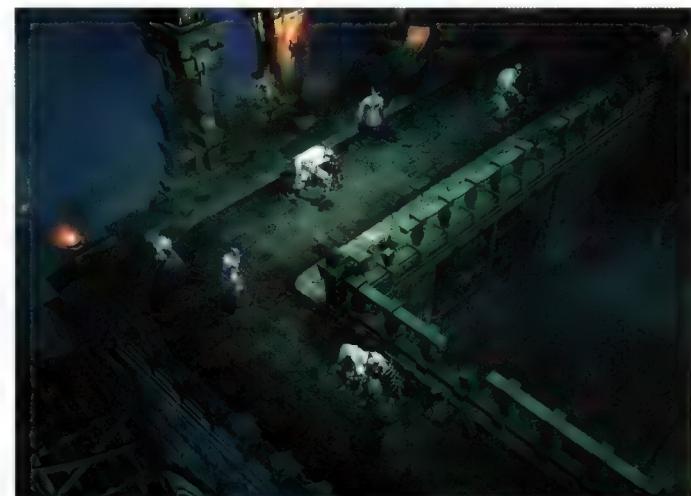
В сети (и на диске ЛКИ за август) уже давно появились видеоролики третьего *Diablo*. Вы уже наверняка видели двадцать минут игрового

процесса, слышали комментарии разработчиков. И все же до сих пор не очень понятно, какой будет игра. Хотя нет, не так. Непонятно, чем именно новинка от Blizzard будет отличаться от многочисленных «клонов» предыдущей части. Неужели нас ждет просто еще один боевик в стиле «руби-и-круши»?

Давайте попробуем разобраться в ситуации. Начнем по порядку — с прошлой части игры. Попробуем проанализировать *Diablo II* так, будто она появилась только что. Конечно, графику оставим в стороне, она там особой роли и не играет.

Игровой мир под названием **Прибежище** (*Sanctuary*) — добротный сплав книг Говарда Лавкрафта и Роберта Говарда. Главный герой вполне мог быть сплечен с Конаном-варваром, да и подземелья напоминают склепы Стигии. Игровые описания Дьябло, Баала и Мефистофеля таковы, что делают всю троицу кузенами Ктулху.

Сюжет укладывается в шаблон «очередное спасение мира», хотя многие повороты и небанальны. В нем замешаны герои, разнообразные авантюристы, маги нескольких типов, торговцы и очень несчастное население. Впрочем, игру можно



■ Двухэтажные уровни — фирменный знак *Diablo III*.

было пройти, не отвлекаясь на какие-то там тексты.

Особенно радовал жестокий юмор. Разработчики отнюдь не церемонились с собственными творениями! Достаточно вспомнить печальную судьбу протагониста из первой части *Diablo*. А чего стоит старый знакомый Вирт, так легко убитый в начале второй части... По сценарию над его трупом не просто поглумились — деревянная нога покойного еще долго могла служить герою ужасным (для всех сторон конфликта) оружием, а затем и вовсе перекочевала во вселенную *Warcraft*.

■ ЭТО ИНТЕРЕСНО: в серии «Дьябло» уже вышло несколько книг разных авторов. Русский вариант одной из них, «Королевства тени», содержит на обложке рисунок из компьютерной игры. Вот только эта игра — вовсе не *Diablo*, а *Medieval II: Total War*!

Игровой процесс, будем честны, однообразен. Мы бьем, бьем, собираем трофеи, продаем в городе, идем дальше... И так все время: подземелье за подземельем, кладбище за кладбищем.

Главный способ отвлечься — поиск и улучшение предметов. Вот уж фирменный знак игры! Постоянная вазон с доспехами наводит на мысль о мужском варианте *The Sims*. Бесконечная смена доспехов, мечей, колец так напоминает игру с куклы! В героической обертке, разумеется.

Еще одна удивительная особенность *Diablo II* — *простота*. Даже начинающий игрок легко разберется с управлением, а все игровые принципы уложены в логичную схему. Некоторые детали сейчас и вовсе считаются «кульничеством». Сильный противник? Набиваем карманы оздоровляющими бутылками. Не хватает опыта? Возвращаемся в пройденные места и охотимся скопком влезет.

Что же получилось в итоге? Ничто из перечисленного не объясняет бешеного успеха. Последователи пробовали копировать все компоненты — и однообразный игровой процесс, и лужи крови, и пафосный сюжет с зомби, — но ничто не дает такого результата. В чем же дело? Предложу вам собственную гипотезу.

УРОК МЕТАФИЗИКИ

Когда ищешь огонь, находишь его вместе с дымом. Когда зачерпываешь воду из колодца, уносишь с собой луну.

Китайская мудрость

Как известно, люди на загадочном Востоке и pragmaticичном Западе по-разному смотрят на вещи. Часто эту разницу объясняют так: для европейской цивилизации важен

в первую очередь результат, для китайской — процесс.

Я считаю, что у Blizzard получилась (случайно или намеренно) игра в восточных традициях. В *Diablo* важнее всего действие, охота на монстров, поиски сокровищ, а все победы — на заднем плане. Вы можете истребить всех до одного мертвяков на всех болотах, но стоит выйти из игры — и те же болота будут заполнены нечистью. Вы можете пройти все испытания, победить демонического повелителя — но он так или иначе все равно вернется из ада!

Вечная война лишена смысла, если оценивать с точки зрения результата. Другое дело, когда идут сражения ради сражений, ради свиста меча и брызг крови. Постепенное уничтожение бесчисленных врагов превращается в аналог медитации — вернее, в ее компьютерный вариант. С равным успехом мы можем наблюдать за движением листьев, за рекой, за гибелю скелетов. Цели нет, есть лишь движение, совершенство и просветление.

Если моя теория верна, то неудачи «клонов» понятны. Долго сидеть без движения — это еще не медитировать. В таком случае все детали просто бессмысленны, важна лишь полная картина. Любая попытка вычленить отдельные части заранее обречена на провал. Как гласит один из важнейших принципов дзэн, истина нельзя объяснить, можно лишь подтолкнуть по дороге к ней.

Теперь вы понимаете, почему меня смущило одно из интервью, где разработчик признался: «Мы пытались разобраться, в чем заключается успех прошлой части». «Разобраться»? Не думаю, что эта дорога куда-нибудь приведет. *Diablo* собрана из посредственных фрагментов, но общая картина гениальна. Эту игру нужно чувствовать, а не анализировать.

Надеюсь, я вас убедил. Если да, пришло время познакомиться с деталями новой игры подробнее.

ВНУК ДЬЯВОЛА

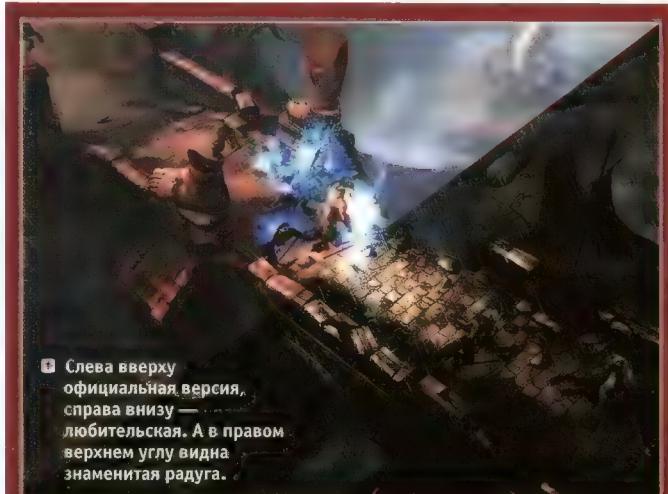
Дьявол скрывается в деталях.
Английская пословица

Люди

Шестьдесят сотрудников **Blizzard** работают над *Diablo III* около пяти лет.

Этот впечатляющий факт нуждается в пояснениях. Разработку ведет та же знаменитая компания — Blizzard, — но не те же люди. Подразделение **Blizzard North**, которое занималось первыми частями игры, было закрыто еще в 2005 году. Кстати, по слухам, к печальному результату привели неудачи в работе именно над *Diablo III*.

Кто же руководит процессом? Глава отдела разработки — **Джей Уилсон** (Jay Wilson), известный по *Company of Heroes* и *Warhammer*



Слева вверху —
официальная версия,
справа внизу —
любительская. А в правом
верхнем углу видна
знаменитая радуга.

БУНТ ПОКЛОННИКОВ

Первые картинки *Diablo III* наделали много шума. Информации было мало, и поклонники жадно изучали поля будущих сражений. Нельзя сказать, что они остались довольны. «Что нас ждет в веселой игре?» — сокрушались они. «Почему вокруг все такое яркое?» Народное возмущение вылилось в целобитную подписанную пятьюдесятью тысячами человек.

Основные претензии, изложенные в критике, выглядят так: «Мультишанская» графика из *World of Warcraft* вместо готического стиля.

- Хорошо освещенные и совсем не страшные подземелья напрочь лишенные теней;
- Рисованные модели, а не реалистичные изображения;
- Невозможные для реальных людей пропорции, напоминающие комиксы;
- Комедийные элементы наподобие улыбающихся статуй.

Художники-активисты даже изменили официальные изображения при помощи графических редакторов, значительно скорректировав стиль.

Несколько дней спустя из Blizzard пришел ответ. Он был вежливо сформулирован, но суть была якобы дескать, мы лучше знаем, какую игру делаем. Джей Уилсон возражал в ответ на претензии:

- Мы уже пробовали мрачный вариант в альфа-версии; и он никого не устроил;
- В *Diablo II* хватало ярких мест, просто они запомнились хуже;
- Серый герой, бегущий в темноте по серым подземелям, будет выглядеть скучно;
- Один из главных принципов *Diablo III* — разнообразие;
- Тени помешают различать монстров, что затруднит сетевой режим;
- Если картинка слишком реалистична, художник не вложил собственное видение и, значит, не справился с работой;
- Глупо отказываться от идей лишь из-за того, что они реализованы в *World of Warcraft*.

Единственное, что Уилсон признал: «Действительно, радуга лишняя». Еще бы! Впрочем, затем он добавил: «Если мы поймем, что радуга где-то необходима, она там будет».

Казалось бы, дела конец. Однако не прошло и недели, как на сайте Blizzard появилось объявление о вакансии: «Для работы над *Diablo III* требуется глава художественного отдела, опыт обязателен».

Чуть позже последовало официальное объяснение: «Наш бывший сотрудник, Брайан Моррисroe (Brian Morrisroe), решил основать собственную фирму и оставил проект. Это событие не изменит стиль игры».

Тем не менее до этого Джей Уилсон заявлял: «Брайан больше других настаивал на изменениях стиля по сравнению с *Diablo II*, хотя и далеко не в одиночку». Также известно, что именно Моррисroe был противником графического реализма.

Каждый волен делать собственные выводы из ситуации. Понятно, что мнение поклонников в той или иной степени учтут. Скорее всего, изменения будут не слишком значительны. Наконец все эти события явно не ускорят разработку, но ради высокого качества мы готовы потерпеть еще немного.



40000: Dawn of War. Определенные сомнения это вызывает: продукты, конечно, первоклассные, но несколько из другой области.

За мир Прибрежища отвечает **Леонард Боярский** (Leonard Boyarsky) — его мы знаем по **Fallout** и **Arcaum**. Тысячи чертей! Может быть, **Diablo III** станет по-настоящему ролевой игрой?

В любом случае мы уже можем заключить: того самого «Дьябло» не будет. В иных условиях был бы повод для пессимизма, но не сейчас. В нас живет особенная вера в «Близзард»: если кто-то и способен на чудо, то именно они.

Слова

Перейдем к самой игре. Многое уже известно, попробуем разложить это по полочкам и начнем с сюжета, благо информацией нас не завалили. Общая канва понятна без пояснений: спустя двадцать лет на человечество надвигается очередная орда демонов. Эта орда как-то связана с метеоритом, упавшим на многострадальный Тристрам. Ведет войска... сам Дьябло. Да, тот самый, которого убили в прошлой части.

Тут возникает проблема. Допустим, я могу поверить в бессмертных демонов, хотя это и противоречит термодинамике. Понимаю, когда этих бессмертных приходится убивать (и не такое бывает, хотя что-то странное в этом есть). Но теперь... Вам не кажется, что воскрешать убитого бессмертного — это уже слишком?

Теперь потянем ниточку сюжета с другой стороны. Один из классов героя — давно знакомый варвар. Более того, перед нами не просто варвар, а *тот же самый варвар*, что убивал демонов направо и налево в *Diablo II*, только на двадцать лет старше (седая борода в комплекте). Другой класс нам незнаком — им стал шаман, явно навеянный историями о воду. Итак, один и тот же сценарий должен прожить как ста-

рый знакомый Деккарта Каина, так и шаман в ужасной маске.

В общем, сценаристу придется немало поломать голову, чтобы уложить все эти детали в одну историю. Искренне желаю ему удачи, она понадобится.

Действия

Что же можно сказать об игровом процессе? Прежде всего, в игре останется вид от третьего лица. Нет никаких метаморфоз в стиле *Fallout 3*. На экране останутся «здоровье» и «мана».

Как и прежде, задача героя — уничтожение полчищ разнообразных монстров. Как и в прошлых частях, врагов будет много (или даже еще больше). Существа будут разнообразными, и не только по внешнему виду: поведение противников будет отличаться, и для новых подземелий понадобятся свежие стратегии.

В этом отношении *Diablo III* продолжает хорошие традиции: мы помним, как приходилось менять тактики в окрестностях Лут Голейна. Старые приемы, помогавшие против зомби, были неэффективны в сражениях со стервятниками и пустынными тварями.

Разработчики обещали пять классов героя. Судя по всему, больших отличий тут ждать не стоит. Например, варвар остается варваром со всеми приемами и преимуществами (это объяснено и по сюжету).

Шаман внешне обладает новыми способностями — например, он напускает саранчу или дезориентирует врагов. В то же время шаман — близкий родственник некроманта из второй части: он точно так же вызывает помощников, так же хорошо проклинает. Главное отличие не впечатляет: значительно усилены атакующие заклинания, склагающие всех вокруг. В то же время помощники у шамана слабее, чем у некроманта.

Каждый класс включает как мужские, так и женские персонажи. Различия между ними под большим сомнением: сейчас в играх равенство полов стало хорошим тоном.

■ НА ЗАМЕТКУ: варвар — ветеран сражений у Тристрама, а его соплеменница впервые в этом городе. Неужели выбор пола приведет к отличиям в сюжете?

Сражения в основном должны остаться без изменений. О деталях пока говорить рано, но наверняка будут усилены специальные приемы. Кроме того, будет больше препятствий и прочих деталей на поле боя, в том числе разрушаемых. Кроме того, появятся многоэтажные карты и тонкие мосты (не волнуйтесь, случайные падения исключены).

Похоже, роль оздоравливающих «бутилочек» сильно уменьшится. Напрямую об этом не сказано, но есть два момента, которые наводят на эту мысль. Во-первых, на основной панели вместо предметов появятся способности. Во-вторых, в игру введен новый элемент — **шары здоровья** и маны. По сути, это те же «аптечки», но положить в карман их уже нельзя. Разработчики говорят, что так они хотят сделать игру динамичнее.

Это же говорит и о том, что игра будет сложнее предыдущих частей. Не думаю, что это удачное решение, — это отдаляет новинку от старых хитов.

■ ЭТО ИНТЕРЕСНО: борьба с зельями и склянками свойственна не только *Blizzard North*. В Азероте издавна можно глотать красные или синие зелья лишь раз в две минуты. А разработчики *World of Warcraft: Wrath of the Lich King* планируют в дополнении ограничить игроков одной бутылочкой за все сражение.

Окружение

Разработчики обещают добавить разнообразия в окружение. Похоже, герою придется здорово попутешествовать: на сайте уже появилась карта двух континентов.

Пример нововведений — Кальдий (Caldeum), город торговцев и магов. В игре это будет большое поселение в эльфийских традициях. Обрывочные данные об этом городе приводят к выводу, что идеи берут начало не из сюжета. Скорее всего, разработчикам нужно оправдать множество длинных мостов над бездной — а уже вокруг этой необходимости построена легенда.

Уже сейчас на сайте представлено множество подробностей о мире Прибрежища. Судя по всему, в игре будет много пассивной информации, не влияющей на действия героя.

Случайные подземелья, конечно же, останутся. Многие карты будут по-прежнему создаваться автоматически, но алгоритм их создания значительно изменится.

ДЕМОНИЧЕСКИЕ НОВОСТИ

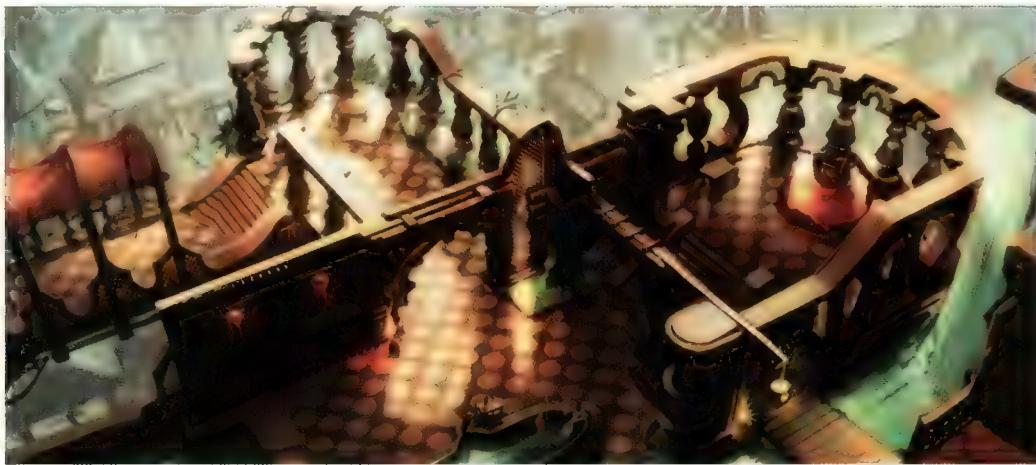
Свободная воля — как крылья бабочки: одно прикосновение, и она уже никогда не взлетит.

X/ф «Адвокат дьявола»

Больше заданий!

Некоторые аспекты игры изменятся больше других. Яркий пример такого перерождения — система заданий. Как заявили разработчики, ситуация с линейными целями никого не устраивает.

Во-первых, появятся основные и второстепенные задачи. Иначе говоря, структура заданий приближается к стандартной для ролевых игр. Кроме того, задания будут делиться на сценарные и случайные. Интересная деталь: набор целей будет отличаться для разных классов. Что же получается, для полного исследования мира нужно пять раз проходить весь сюжет?



Неудивительно, что игру считают слишком яркой. Это Diablo или Prince of Persia?

В остальном подробности пока непонятны. Разработчики честно заявили в одном интервью: «Мы сомневаемся». Видимо, эта часть работы относится к последнему этапу разработки, и к тому времени многое может измениться.

Наверняка будут задания из серии «найди нечто в этом подземелье». Не обойдется и без «кубей всех». Возможно, мы услышим о «принеси икс волчьих шкур». Кроме того, прозвучало заявление: «система, где на одну область — одно поселение, слишком примитивна». Похоже, герою не избежать участия посыльного! В общем, такими темпами недалеко до сложных многоступенчатых заданий и влияния поступков на игровой мир.

Физика правит миром

Разработчики потратили немало времени на физику игры. Мы видели, как персонаж обрушил стену на вражескую толпу. Судя по частоте упоминаний, разработчики уделили много внимания именно физике. В то же время непонятно, была ли та стена *предназначена* для обрушения. Если так, то дело ограничивается однообразными ловушками, раз-

бросанными по карте, и Diablo III не будет отличаться от других игр.

В то же время не похоже, чтобы физика была лишь «для галочки». Может быть, именно в этом кроется один из секретов игры? Тогда величины шансы серьезно изменить весь жанр ролевых боевиков.

Жанровые метания

Немало слов сказано и о сетевых режимах. Например, во время совместных прохождений у каждого игрока будет собственный набор выпавших вещей. Пусть это немного нелогично, но избавит от лишних конфликтов.

Разработчики обещают сразу несколько режимов, доступных по сети. Количество игроков — до восьми человек. Подробностей пока нет, но работа явно идет. Конечно, в Diablo II было нечто подобное, но здесь масштаб явно крупнее. Дело дошло до вопроса, а будет ли вообще однопользовательский режим... Нас успокоили: дескать, да, будет. Но вряд ли он станет основным.

Подобная ориентация на много пользовательскую игру — не только способ борьбы с пиратами. Neverwinter Nights сдает позиции,

а вторая часть игра далеко не так популярна. Трон немассовых сетевых игр пустует, и новая «Дьябло» прилась бы очень кстати. Фактически это будет означать, что жанр игры поменяется. Возможно, и к лучшему.

ВРЕМЯ ДЛЯ ШАГА ВПЕРЕД

У меня есть время, но нет сил ждать, и есть еще ночь, но в ней нет снов.

Виктор Цой

Показательны слова разработчиков: «Мы не добавляем трехмерный интерфейс к Diablo II, мы создаем новую игру». Многие детали подтверждают этот принцип.

Конечно, в видеороликах мы уже видели ссылки на прошлые части. Эти зацепки должны навевать приятные воспоминания, символизировать преемственность. По-прежнему мы советуемся с Декартом Каином, в щите у скелетов торчат те же три стрелы... Не удивлюсь, если найдется проржавевший топор Мясника. Вам не кажется, что в этом есть что-то искусственное, надуманное?

Первая и вторая части Diablo были тесно связаны, они рассказывали одну историю. Та сказка закончилась. Возвращения не будет. Не будет в третьей части, например, героя-некроманта (разве что в дополнении). Причина проста: потенциал класса исчерпан. Можно, конечно, придумать пару новых проклятий, перекрасить голема — но это косметические изменения. Дизайнеры игры стремятся к чему-то свежему.

Разработчики планируют, что игроки останутся в Diablo III на сотни часов. Сомнительно, что прохождение будет таким длинным. Скорее, в этом числе учтены случайные подземелья, создаваемые в любых количествах.

Много вопросов вызывает сложность игры. Не секрет, что дизайнеры ориентируются на тех, кто любит трудности. Начало действия будет простым, но чем дальше, тем сложнее будет сражаться.

Как бы то ни было, Diablo III станет мрачной игрой — если не по графике, то по настроению. Конец света надвигается, и его уже не остановить. В речи разработчиков то и дело звучат слова «жестокость» и «тьма». Мрачными ожиданиями объясняются даже яркие краски. Вот замечательная фраза Уилсона: «Если вы начинаете с апокалипсиса, а затем движетесь к еще большему апокалипсису, то никого не впечатлит по-настоящему».

Кроме того, разработчики поделились и планами на будущее: Diablo III станет концом трилогии. Впрочем, это не означает, что мы прощаемся с придуманной вселенной». Первая мысль, возникающая после прочтения, очевидна — неужели будет World of Diablo? Если учесть прошлое Уилсона, более вероятна стратегия в реальном времени. В истории Прибрежища описаны масштабные сражения — например, демонический штурм Лут Голейна.



Grand Theft Auto IV



Александр Тараканов

Жанр боевик | Разработчик Rockstar North | Издатель Rockstar Games | Похожие игры серия GTA, Saint Row
Дата выхода 18 ноября 2008 года



РЕЙТИНГ НАДЕЖДЫ

Однажды темной ночью в порт Либерти-Сити прибыло судно «Утконос». С трюмами, полными контрабанды и нелегальных эмигрантов. Среди искателей лучшей жизни на землю «больших возможностей и Великой Американской Мечты» сошел Нико Беллич, сербский эмигрант без всякого вида на жительство, но с темным прошлым. Либерти-Сити приветливо распахнул ему объятья, скатив воздухом свободы и ударив по ушам последним хитом Глюкозы.

ВОЗВРАЩЕНИЕ В ЛИБЕРТИ-СИТИ

В то время как Нико Беллич жадно вдыхал этот самый воздух свободы, который, по правде говоря, больше напоминал неповторимый портовый аромат, на пристань явился в стельку пьяный Роман, кузен главного героя. Старенький автомобиль, одежда не первой свежести — все это мало походило на то, о чем Роман рассказывал в своих письмах. Где дорогие автомобили, роскошные девочки и особняк, которому позавидует сам Том Круз?

Тут-то и выяснилось, что кузен — не успешный бизнесмен, а мастер по навешиванию на уши макаронных изделий. Вместо особняка — обшарпанная квартира в бедном квартале, роскошные девочки обернулись плакатами из Playboy столетней давности... В действительности Роман оказался собственником убогого таксопарка, где работали такие же эмигранты-неудачники. Блеснувший было луч надежды снова скрылся за облаками, а удача привычно повернулась

к Нико Белличу спиной и окрестностями.

Жизнь незаконного, да зачастую и легального эмигранта в любой стране достаточно труда и нередко печальна. Однако кузен пообещал не бросать братца — все-таки он неспроста так упорно упрашивал Нико приехать в Америку. У Романа есть щекотливого рода проблемы, которые он сам решить не может. Поэтому совсем скоро мы, оставляя за собой кровавый след, вступим на криминальный путь... Замечу, что свежеиспеченный американец — не только бывший военный, некогда участвовавший в вооруженном конфликте у себя на родине, — он еще и закоренелый преступник. Ему не впервые участвовать в темных делишках, и соответствующая квалификация имеется.

Вот так, следуя славным традициям серии GTA, и начинаются приключения Беллича, который к концу игры, вполне вероятно, станет крестным отцом всей Либерти-Сити. Однако до таких высот еще далеко. Первое время нашему герою даже огнестрельное оружие

не выдадут, и поручать ему будут совсем простые задания. Например, перевезти нужных людей из точки А в точку Б. Побить бандитов-кредиторов, которые досаждают Роману. Выколотить дань из владельца маленького магазина, простирайте с неолигизмом, раздолбав ему витрину кирпичом. Словом, там, где в предыдущих частях мы уже давно устраивали веселые перестрелки с десятками бандитов, в GTA IV все еще только начинается.

И это тоже неспроста. Если для Grand Theft Auto: San Andreas и Grand Theft Auto: Vice City разработчики нередко использовали наработки третьей части, а игровой процесс практически не менялся, обрасти новыми возможностями, то Grand Theft Auto IV — действительно новая игра в серии. Другим стало все — боевая система, физическая модель, управление машинами и, самое главное, сюжет.

ВСЕРЬЕЗ И ПОНАРОШКУ

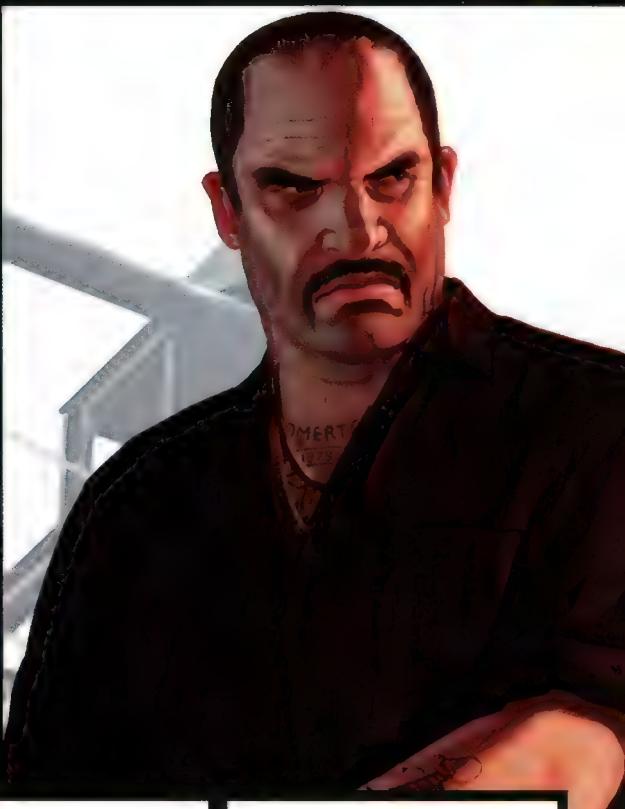
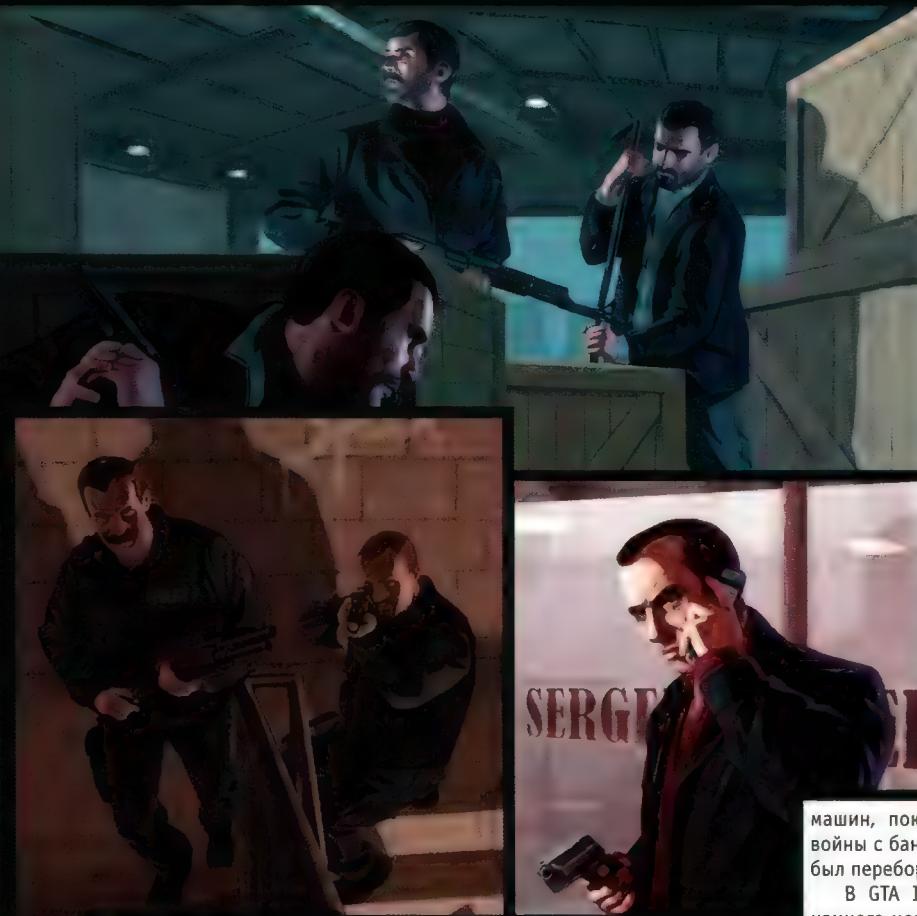
Что представляла собой история, рассказанная в Vice City или San Andreas? Набор интересных,

порой даже смешных зарисовок из жизни преступников и всяческого сброва. Основная сюжетная линия достаточно легко терялась в изобилии происходящих событий. По большей части это был сборник рассказов на тему «Как я стал самым крутым бандитом в городе», нежели полноценный роман.

Меня, например, удивила концовка Vice City; я сначала попросту не понял, что финальное задание — действительно последнее. GTA III, в которой персонаж за всю игру не произнес ни слова, вообще лучше не вспоминать. Четвертая часть в этом плане сделала серьезный шаг вперед. Появилось четкое разделение на сюжетные и дополнительные миссии, а главное — история хорошо выписана, и в ней есть интрига.

Правда, разработчики не смогли полностью избавиться от старой проблемы. Ближе к середине игры, когда возрастет количество персонажей и, соответственно, заданий, сюжет начинает слегка расплыватьсь.

В конце может случиться так, что вы выполните все дополнитель-



ные поручения и необходимо будет дождаться звонка, чтобы закончить сюжетную линию. Он прозвучит только через два-три игровых дня, и в это время просто нечем заняться. Многих подобная «точка разрыва» может озадачить. Однако даже с учетом мелких нестыковок GTA IV — первая в серии игра с полноценной историей.

Разработчики не только «укре-пили» сюжет, но и добавили в него драматизма. Теперь они не только иронизируют по поводу американского образа жизни, но и рассуждают о вполне серьезных вещах. Первое, на что сделан упор, — личная трагедия Нико Беллича. Война на родине и преступное прошлое в Европе оставили свой след в его душе. Но, несмотря на ошибки, он еще не до конца отвердел душой и находится на распутье.

Горькие воспоминания о войне, ненависть к негодяю, из-за которого погибли товарищи, предательство близких людей уже в Либерти-Сити, встреча с призраками из прошлого — эти сцены обыграны невероятно эмоционально. Сценаристы не скатываются до полного «отбеливания» главного героя, но вы сможете по мере прохождения сделать выбор и дать Нико шанс на искупление. Настолько глубокая проработка персонажа в последний раз была замечена мной в квесте *Dreamfall: The Longest Journey*, который я считаю игрой в этом плане образцовой.

Вторая главная тема игры — американская мечта. Сценаристы с горькой усмешкой развенчивают главную американскую сказку о

всеобщем равенстве и возможностях для трудолюбивых граждан упорным трудом сколотить состояние в стране звездно-полосатого флага. Вы не раз встретите персонажей, которые в погоне за хрустящим долларом забыли о человечности.

Впрочем, привычный для серии сарказм никуда не делся. Разработчики зло и с огоньком высмеивают человеческие глупости, постоянно тыкают пальцем в политкорректность и передразнивают видных американских деятелей политики и шоу-бизнеса. Без таких шуток серия GTA перестала бы быть собой, но все же, на мой взгляд, самая ценная часть игры — ее драматическая составляющая.

КРОВАВЫЙ ЧЕТВЕРГ

Изменившийся сюжет серьезно повлиял и на игровой процесс. GTA IV лишилась многих элементов игрового процесса прошлых частей. Больше никаких разборок за территории, скупки недвижимости и налаживания преступного бизнеса. И впрямь было бы достаточно глупо и неестественно сначала накручивать личную драму, ставить персонажа перед моральным выбором, а потом отправить Нико строить собственную криминальную империю.

Впрочем, такое упрощение пошло игре только на пользу. В *Grand Theft Auto: San Andreas* обилие занятий многих раздражало, а часть игровых возможностей просто игнорировалась. Правильное питание, посещение спортзала, татуировки, тонны одежды, разнообразные непонятные средства передвижения, украшательство

машин, покупка недвижимости и войны с бандами — по мне, так это был перебор.

В GTA IV возможностей стало намного меньше. В небытие канули украшательство машин, спортзалы, покупка недвижимости и войны с бандами. Вы по-прежнему можете посещать рестораны, но обильное питание не ведет к проблемам с весом. Можно есть сколько угодно — пища только восстанавливает здоровье. Магазины с одеждой остались, но их стало меньше, а выбор куда скромнее.

Зато появился полноценный мобильный телефон. С его помощью вы можете звонить друзьям, чтобы пригласить их на какое-нибудь мероприятие, вызвать такси, полицию или скорую помощь. Также в игре теперь есть свой интернет. Заехав в интернет-кафе, Нико может отправиться в виртуальную реальность виртуального Либерти-Сити. Интернет используется не только для развлечения, но и для дела: например, через него вы можете выйти на нужных людей или получить заказ на угон автомобиля.

Боевая система полностью поменялась. Теперь герой может прятаться за укрытиями, как в *Gears of War*, а также целиться в конкретные части тела (неизвестно, сохранят ли консольное автоприцеливание в компьютерной версии). При этом благодаря новому физическому движку перестрелки стали невероятно зрелищными. Раненные в ногу противники падают на бегу, скатываются с крыш и лестниц и периодически вылетают из машин при лобовом столкновении. Сильно поменялось поведение автомобилей — они ведут себя на дороге более правдоподобно, так что, пока вы к этому не привыкнете, стоит воздержаться от лихачества.

Кроме знакомых у Нико есть друзья, с которыми можно ездить по ресторанам, барам, боулингам и комедийным шоу. Забавнее всего выглядят походы по барам. Нико с дружком, изрядно налакавшись, в прямом смысле слова вываливаются из бара, падают, матерятся и несут всякую чушь. Поездка на машине превращается в сущий ад, а уж если на хвост сядет полиция...

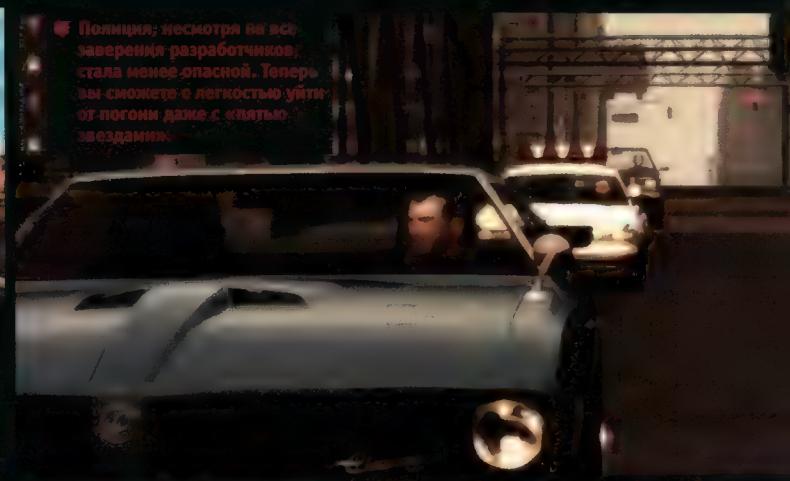
Развлекаясь с друзьями и выполняя их задания, вы увеличиваете уважение к Нико. Когда репутация достигнет определенного уровня, друзья начнут предлагать вам свою помощь. Например, Роман будет отправлять бесплатное такси, а Джекоб — подвозить и продавать оружие по заниженным ценам. Можно знакомиться и ухаживать за девушками — процесс наработки «репутации» здесь похож, разве что у подруг другие вкусы. Правда, такая дружба реальной и уж тем более «кофейной» пользы не дает — помогать в бою девушки не станут.

Разработчики изо всех сил старались сделать игру удобнее. Отныне в Либерти-Сити есть система быстрого перемещения по городу. Вам достаточно поймать такси и показать на карте, куда нужно отвезти Нико. Затем вы нажимаете клавишу, чтобы пропустить поездку (правда, за это берут больше денег), и моментально оказываетесь на месте. Экономные могут воспользоваться услугами метрополитена. Если же вы проиграли задание, уже не надо тащиться к заказчику через полгорода. Достаточно достать телефон и выбрать пункт «переиграть заново».

Миссии с погонями на машинах стали намного проще. Раньше стоило один раз врезаться в стену и остановиться, как противник



■ Метро можно использовать для быстрого перемещения по городу, но куда приятней просто скататься и осматривать достопримечательности.



■ Полиция: несмотря на все заверения разработчиков, стала менее опасной. Теперь вы сможете с легкостью уйти от погони даже с «лягушкой звездами».



■ В городе немало примечательных зданий — таких, как этот выбор.



■ Потолки куда-то исчезли, но катастрофически на них стало куда опаснее. Зато Нико не прочь надеть шлем.

моментально терялся за поворотом и задание считалось проваленным. Теперь вам дают серьезные поблажки. Вы можно сильно отстать от преследуемого, а потом постепенно его нагнать. Зачастую даже не обязательно взрывать автомобиль противника на ходу. В большинстве случаев машина рано или поздно остановится, и вы сможете добраться до жертвы.

СТАРЫЙ НОВЫЙ ГОРОД

Либерти-Сити напоминает огромный живой организм. В нем постоянно что-то происходит, причем Нико — далеко не главный герой виртуального спектакля. В кварталах богачей царят покой и достаток. Здесь стоят роскошные особняки с личными вертолетами на задней площадке, огромными бассейнами и дорогими машинами в гаражах. Горожане без спешки прогуливаются по улице, престарелые леди ухаживают за садом.

Наведайтесь в спальные кварталы перед закатом, и вы увидите, как горожане отдыхают на скамейках после тяжелого трудового дня. На центральных улицах, где дорогие магазины слепят неоновыми вывесками, жизнь кипит и ночью. Но стоит только пойти дождю, как сознательные граждане раскроют зонты, а растяпы, прикрывая голову газетой, побегут к ближайшему навесу. Вы можете увидеть, как полицейские задерживают бандитов, а владельцы столкнувшихся автомобилей устраивают разборки на дороге. События не замкнуты на

главном герое. Нико — всего лишь очевидец происходящего.

Реакция горожан на действия главного героя достойна отдельного упоминания. Если вы случайно заденете чужую машину и поедете дальше, водитель может просто выругаться вслед — или рвануть за вами. Стоит лишь притормозить на светофоре, как обиженный владелец движимого имущества выкинет Нико из машины и начнет молотить его кулаками. Можно устроить драку или достать оружие — тогда у обидчика сразу пропадет весь запал, и он бросится бежать. Это только один пример из десятка возможных ситуаций.

В Либерти-Сити много достопримечательностей, перекочевавших из реального Нью-Йорка. Любопытный турист может посетить статую Счастья — пародию на статую Свободы в Нью-Йорке. Еще одна достопримечательность — знаменитый Центральный парк, который недавно стал главным местом действия в *Alone in the Dark*. Для любознательных игроков предусмотрены вертолетные прогулки, во время которых пилот-экскурсовод покажет и с изрядной долей юмора расскажет о местных достопримечательностях. Большую часть наиболее интересных зданий можно посетить лично, чтобы, например, насладиться панорамой города.

Если вы были в Нью-Йорке или хотя бы имеете представление о том, как выглядят знаменитый город, вы сразу оцените уровень проработки

и то, насколько Либерти-Сити похож на свой прообраз. Невзрачные улочки с полуразрушенными зданиями соседствуют с роскошным деловым центром. Те, кто помнит город из третьей части GTA, будут приятно удивлены: в четвертой части некоторые улицы Либерти-Сити остались прежними.

Технологический прогресс и смена движка, конечно же, пошли игре на пользу, однако графика в GTA IV — вопрос отдельный. Картинка, если оценивать ее с технической стороны, далеко не так хороша, как хотелось бы. Правда, машины больше не появляются из воздуха, но проблемы с прорисовкой на дальних дистанциях никуда не исчезли. Да и сама визуальная часть уступает тому же *Assassin's Creed*, особенно в том, что касается лицевой анимации.

Однако разработчики мастерски маскируют недостатки графического движка. Вместо порядком надоевшего тумана, прятавшего отдаленные здания и предметы, они используют размытые задники, на которых видны общие очертания объектов.

Первое время непривычно видеть GTA словно нарисованным акварельными красками. Но потом, когда пройдет период адаптации, вы полюбите столь необычный графический стиль. Надолго врезается в память ночная поездка по пустому мосту, когда фонари на стальных канатах сливаются в единую полосу света, а где-то впереди маячат городские огни.

ЭМИГРАЦИЯ В ЛИБЕРТИ-СИТИ

Нет ничего удивительного в том, что разработчики Rockstar North уделили особое внимание «национальным кварталам» Либерти-Сити. Для нас особый интерес представляет виртуальная копия Брайтон-Бич, района, где традиционно селятся эмигранты из бывшего СССР.

Бывалого игрока уже не удивить присутствием русских в играх. За долгие годы мы уже привыкли ко всему — лысому телепату Юрию, нетрадиционному электрополковнику Волгину и целой плеяде русских злодеев из лиги Тома Клэнси. Но в GTA IV русские персонажи, да и вообще «русская тема» — это что-то невероятное. Гарантирую, что таких соотечественников вы в играх еще не видели.

Выходя на улицу (это, напомню, первые минуты игры), вы услышите чистую и осмысленную русскую речь. Женщина, сидящая на скамейке, увидев, как Нико взламывает припаркованную машину, произнесет: «Боже мой, что творится!» Проходящий мимо мужчина в разговоре по телефону отчитывает подругу: «Нет, принцесса, я же сказал — никаких покупок!» А бездомный, которого я однажды случайно переехал машиной в переулке, выдал такую тираду, что ее никак нельзя напечатать в журнале из очевидных соображений.

Первые полчаса трудно поверить своим глазам и особенно ушам. Русские эмигранты осмысленно разговаривают, спорят и ругают-



■ Эмигрант прибыл на поиски Великой Американской Нечты



■ Теперь можно прятаться за укрытиями и стрелять из-за угла.



■ Миссий, как и раньше, много, и они отличаются завидным разнообразием. Например, в этой нужно удерживаться на крыше грузовика и суметь доползти до кабине

■ Пусть графический движок и не самый передовой, но зато такие пейзажи в игре можно многое простить.



ся матом. Порой кажется, что мы не в виртуальном Либерти-Сити, а на улицах родного города. Только здесь, на дождливом Брайтон-Бич, столь любимые разработчиками глупости и штампы удачно обошли игру стороной. Пожалуй, улыбку вызовут лишь шапки-ушанки, в которых ходят редкие прохожие.

Когда разработчики сообщили, что в игре будет русская радиостанция, у многих это вызвало усмешку. Вы можете представить, что вам доставят радость бандитские разборки с погонями и стрельбой под песни Глюкозы? Однако, как ни парадоксально... это действительно так. Ваш покорный слуга, никогда не бывший большим поклонником русской попсы, с удивлением обнаружил, что «Владивосток FM», если верить игровой статистике, оказалась у игроков любимой радиостанцией.

Набор песен — какая-то невероятная солянка, которая, что совсем удивительно, ни капельки не раздражает. Сначала играет сладенькая песня из сериала «Ранетки», внезапно сменяющаяся депрессивным рэпом от Дельфина. Затем звучит клубная версия «Зеленоглазого такси» от Global Deejays, никого не жалеющий Сергей Шнуров и вечно модные «Звери». Певец Серега стал практически официальным музыкантом игры, написав главную музыкальную тему для GTA IV.

Особое удовольствие — кататься по рабочим районам в дождь

ливую погоду, когда из динамиков звучит «Линия жизни» («Сплин») или «Группа крови» («Кино»). В качестве ди-джея на станцию пригласили известную певицу и «гарну дівчину» Руслану. Приготовьтесь к украинскому колориту и обворожительному акценту.

СЕТЕВОЙ БЕСПРЕДЕЛ

Сетевой режим, который появился в GTA IV и о котором столь долго говорили разработчики, оставляет противоречивые ощущения. Нет, он выполнен добротно, но «Великий автоугонщик» — в первую очередь сюжетная однопользовательская игра. Она цепляет своим живым миром, огромным городом с тысячей сюрпризов, историей и характерами персонажей. Сетевые режимы — лишь приятное дополнение, но никак не полноценная многопользовательская игра, как, например, во всемирно любимом Call of Duty 4.

Grand Theft Auto IV можно смело рекомендовать всем. Ее стоит попробовать, даже если вы всегда недолюбливали серию GTA. Чего же ждать при переносе игры на персональные компьютеры? Вряд ли разработчики будут не покладая рук биться над оптимизацией, яростно устраивая недостатки консольных версий. Учитывая прошлые работы Rockstar, нас, скорее всего, ждет слегка подтормаживающая игра, но без особых изъянов и стандартных для консольных портов болячек. ■





Games Convention 2008

Лейпциг

Татьяна Оболенская,
Ричард Псмит,
Евгений Блинов

Лейпциг — город ярмарок. Немцы его так и называют между собой: «Мессештадт». В нем проводятся ярмарки деликатесов и детских игрушек, книг и автомобилей — а с некоторых пор еще и компьютерных игр. Для этой цели в городе выстроен гигантский ярмарочный комплекс. Его возвели на самом краю, за границей жилой застройки, чтобы не было нужды ограничивать площадь для главного в городе здания, а толпы посетителей не топтали мирное население. Туда проведена регулярная линия... трамвая: это основной в Лейпциге городской транспорт, и шустрые четырехвагонные машинки чем-то напоминают наши скоростные электрички.

Главное здание в городе — это не преувеличение; если для жителей Лос-Анджелеса Convention Center — одна из многих местных достопримечательностей, то Лейпциг живет от

ярмарки до ярмарки. Благо это не очень долго, ярмарок у них в году около тридцати.

В середине августа этот маленький уютный город внезапно сходит с ума по играм — везде, включая улочки старинного центра города, повисают растяжки с рекламой игровой выставки, а обширные полотнища на строительных лесах вокруг ремонтируемых или назначенных под снос домов дружно зазывают на Games Convention.

О ней же каждый час сообщает городское радио: постоянно обновляются данные о количестве посетителей, идут репортажи о показах новых игр и шоу-мероприятиях и даже сводки о том, сколько призовых футбольок запущено компаниями-участниками в окружающую среду на радость публике. Есть, конечно, и регулярная телепрограмма.

Те игроки из других городов Германии, что ищут комфорта, по большей части приезжают

на выставку на один день; в ином случае гостиничные мощности Лейпцига их бы, наверное, не выдержали. Но большая часть посетителей — естественно, молодежь, а их вполне устраивает палаточный городок GC Freestyle, Gamer Camp, в непосредственной близости от выставки. Игровая жизнь там не заканчивается в семь вечера, а бьет ключом круглые сутки. За умеренную сумму в сто тридцать евро участник получает место в одной из пяти тысяч (!) палаток, шоу, танцполы, бесплатный круглосуточный Wi-Fi, тысячи единомышленников из десятков стран и, конечно, билет на четыре дня выставки, он же проездной на трамвай и другие виды общественного транспорта, если предположить, что у него будет время и желание искать их, чтобы покататься.

Похоже, GC — одна из самых посещаемых выставок в городе; во всяком случае, если на автомобили, книги или деликатесы собирается





больше публики, парковка должна лопнуть по всем швам. Она была к этому близка.

РАЗВЕДКА БОЕМ

Стеклянный ярмарочный центр напоминает парник для баобабов. В нем запросто разместились бы Е», «Игромир», КРИ — и под баобабы еще осталось бы зала три.

Гигантская конструкция состоит из восьми частей, соединенных стеклянными же надземными коридорами-трубами. Пять титанических залов под шоу — один, тот, который похож на парник, залит солнцем, остальные задрапированы и освещаются прожекторами. Тут разворачиваются павильоны для публики, но публику пустят только в четверг; пока мы снимаем строительные работы и полуготовые павильоны. У павильона Warhammer Online палачу Хаоса жулику несчастному, уже подкладывают под топор заранее отрубленные головы. В Guitar Hero World Tour с устрашающим лязгом волокут ударные установки.

По залам разъезжают автомобили и даже автобусы; нет, не из GTA, а с сотрудниками, оборудованием и лейблами издателей на борту. В солнечном зале на сцене репетируют шоу с героями, монстрами и принцессами — там уже почти все готово. В павильоне Call of Duty: World at War — первые жертвы глобального конфликта: человека завалило мешками с песком с обрушившегося укрепления.

Два зала чуточку поменьше — под бизнес-встречи, пресс-показы и так далее. Здесь будет проходить изрядная часть нашей работы. Посетителей с обычными билетами вежливо завернет господин в форме. Сектора компаний оформлены как обычные серые или черные коробки с минимумом украшательств. Только SEGA обзавелась танцплощадкой и парой пятнистых девушек «с ушами и хвостом», сочтя, что пресса и деловые партнеры тоже заслуживают своего кусочка шоу.

Несколько компаний приобрели территорию по соседству в многоэтажном Congress Hall. У этих пока все за запертymi дверями.

И наконец, девятый павильон — административный; в нем сосредоточена основная жизнь участников конференции разработчиков. Кроме того, тут аккредитуют участников, для прессы стоят столы с компьютерами и работает Wi-Fi. Его хватает на весь павильон и даже его окрестности... Тут же находятся и комнаты для выступлений. Кстати, экран, на котором выступающий демонстрирует свои материалы, можно рассмотреть с любого места зала, поскольку еще шесть мониторов с изображением висят вдоль стен.

В холле выставки участников конференции непрерывно подкармливают — разработчики так увлечены происходящим, что могут просто забыть о еде на эти три дня, а организаторы никак не готовы к потерям в их рядах. Немецкие разработчики — национальное достояние, недаром министерство экономики и технологий Германии в этом году прицельно спонсировало участие в выставке молодых немецких команд.



Перезарядились, информацию отправили... и снова на охоту.



БЕСЕДЫ ПРОФЕССИОНАЛОВ

Наша делегация, вооруженная крупно-калиберной видеокамерой и двуручным штативом, прибыла за трое суток до начала шоу. Но это не потому, что мы решили организовать себе небольшой отпуск или дегустацию саксонского пива. Как вы помните по прошлогоднему репортажу, GC стартует с конференции разработчиков, которая переходит в бизнес-часть, а на четвертый день «шоу начинается» — и в просторные залы запускают собственно игроков. Большинство представителей прессы прибывает на третьи-четвертые сутки, и мы в том году тоже «питались» пресс-релизами и отчетами о беседах маститых геймдизайнеров. А в этом решили, что надо лично побывать и дать вам возможность составить собственное представление о конференции и сравнить ее с отечественной КРИ.

Если на КРИ этого года самой популярной темой была организация производства, а на второе место претендовали всевозможные программистские тонкости, то в Лейпциге доминировали вопросы бизнеса и структуры игры.

Секрет успеха: борьба за лидерство или за собственную нишу?

Из докладов нескольких видных деятелей игровой индустрии самообразовалось что-то вроде дискуссии: их подход к постановкам задач для себя различался очень сильно.

Так, например, представитель Crytek **Цеват Йерли** отстаивал позиции безоговорочного лидерства в нужном направлении: в случае Crytek речь идет, разумеется, о графике. Есть лидер — и все остальные, борьба ведется за главный приз.

Речь Йерли касалась того, какие графические вершины предполагается покорить в ближайшем будущем. Например, развитие пейзажа в реальном времени — листопад, расплескивающаяся вода — на качественно новом, по сравнению с Crysis, уровне. А там последует и полная процедурная генерация ландшафтов, изменяющихся по ходу игры. Все это — за счет совершенствования технологии параллельных вычислений.

Впрочем, отметил Йерли, начинающим разработчикам пытаются бороться за трон бессмысленно. Графикой они свое место под солнцем не завоюют, тут слишком многое решает бюджет. Им остается только выдвигаться при помощи оригинальной идеи. Вот во времена разработки Far Cry дела обстояли совсем иначе...

А в другой аудитории **Майкл Каппс**, обаятельный глава Epic, в своем рассказе о том, как делалась Gears



of War 2, напирал на совершенно другой подход: лидерство — не главное, надо помнить ключевой принцип: «**Делать не игру, а торговую марку**».

Лидер — сегодня вы, завтра кто-то другой. А вот все то, что уникально и ассоциируется с вашей игрой, — ваш постоянный капитал. Если вы можете сделать свою пальму самой «пальмисткой», это превосходно, но будет ли она узнаваемой? Это и есть основная задача.

Торговая марка — это и особенные идеи в игровом процессе, и ни на что не похожая пушка, и стиль городов или загадок. Даже если пушку и города потом скопируют, все равно это будут ваши подражатели, которые вас же тем самым волей-неволей рекламируют...

Впоследствии тему «что такое игра-бестселлер?» они вместе с **Крисом Тейлором** продолжили и за круглым столом. Все сходились на том, что бестселлер — это не то, что отлично продается, а то, что заставляет ждать продолжения, и в конечном счете пришли к выводу, очень близкому к предложенному Каппсом.

Игрок должен захотеть снова испытать те же ощущения, и чтобы у него был шанс не разочароваться, нужны как можно более четкие приметы игры. Doom в свое время был лидером, бесспорным и несомненным, но Doom III это не слишком помогло...

Впрочем, в качестве критериев успеха называли и очевидность того, что нужно делать («если в первые сорок секунд вы не бросили игру, то...»), и даже бюджет проекта.

А может, важнее всего сетевая игра?

Еще на одном семинаре **Дэн Айриш** из **Threewave Software** отстаивал идею, что основой успеха игры служит сетевой режим. У него был в запасе веский довод: дескать, именно поэтому Xbox, где возможности для сетевой игры достойные, в последнем раунде борьбы одержала явную победу над Playstation (в этом сейчас мало кто всерьез сомневается).

Впрочем, переходить с продаж коробочек с игрой на продажу сетевых ключей, что начали активно пророчить год назад, никто пока всерьез не собирается.

Что характерно, данные о том, какой процент игроков, купивших игру, выходит в сеть (если есть и сетевой, и однопользовательский режимы), обескураживает сторонников теории о ключевой роли сети. Может ли быть так, что сама возможность этого важнее, чем ее использование?

РС живее всех живых

Помимо вопроса превосходства одной консоли над другой на конференции не могла не всплыть тема: «Как себя чувствует индустрия РС-игр, которую каждый год кто-нибудь обязательно пышно хоронит?»

Поживает она, как выясняется, неплохо, и далеко не в последнюю очередь благодаря сетевым продажам (игры, а не ключа для многопользовательских сражений!) и доходам от абонентской



■ Майкл Каппс



■ Крис Тейлор





■ Гильфюр Гудмундссон

платы MMORPG. «Могильщики персоналок» обычно аккуратно «забывают» об этих цифрах, считая только доход с коробочек, и это серьезная ошибка.

Для PC трудятся 70% разработчиков — заметно больше, чем для любой отдельно взятой консоли. Что и неудивительно, при миллиарде работающих на Земле персональных компьютеров...

Для успеха разработки под PC, по мнению докладчиков, нужно серьезно работать над понижением системных требований, потому что рынок игр для суперсовременных компьютеров намного ниже, чем для «средней» конфигурации. Именно поэтому, по их словам, часть консольных игр переносилась на персональные компьютеры с приставками предыдущего поколения.

Но само по себе это с очевидностью не пройдет — и потому ассоциация игрофилов на PC работает над определением **стандарта PC**. Идея в том, чтобы можно было приобрести некую «среднюю» конфигурацию, под которую рассчитываются движки большинства игр; словом, подходить к приобретению персонального компьютера так же, как к покупке приставки, а не пытаться совершенствовать собственную машинку каждые несколько месяцев. До сих пор индустрия двигалась скорее в противоположном направлении, но будет забавно и полезно, если удастся создать стандарт.

Судя по тому, что в ассоциации есть представители **NVidia**, производители «железа» тоже не против стандартизации. Любопытно!



Законы больших чисел

Гильфюр Гудмундссон, экономист компании CCP и созданного ею мира Eve Online, говорил о том, что сами понятия «реальное» и «виртуальное» безнадежно устарели. СМИ по инерции продолжают хихикать над продажей или кражей «виртуальной собственности», хотя вопрос о краже текста произведения никого не удивляет даже двести лет назад, а в наших карманах вместо мешочка с золотом лежит кусочек пластика и немного нарезанной бумаги.

Создать свой виртуальный мир именно в космосе было решено не в последнюю очередь затем, сказал он, чтобы он был *един*, а не разделен на «шарды»: так можно получить социум гораздо большего размера, а следовательно — более сложной и интересной структуры.

Пока в игре было тридцать-сорок тысяч человек (а это более чем приличное население для «шарда» популярной MMORPG), там присутствовали только корпорации (аналог гильдий и кланов в других мирах), а рынок держали NPC.

По мере приближения к пятидесяти тысячам начали действовать альянсы, а главное — зародилось самоуправление, «звездный совет», который функционирует по сию пору и представляет собой довольно-таки эффективный образчик международной организации.

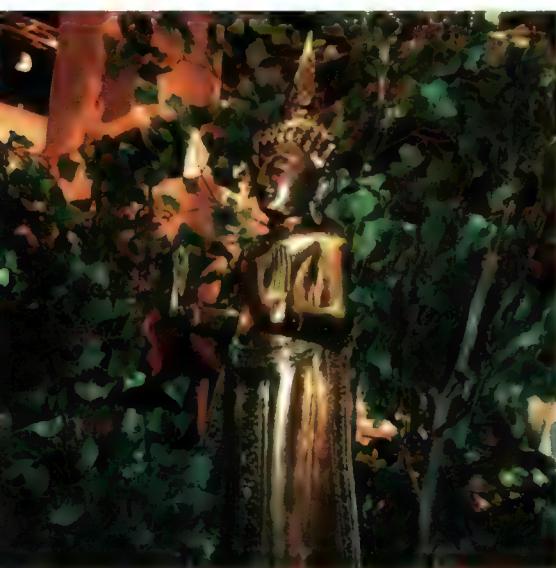
Доросши до примерно 60-80 тысяч обитателей, общество дозрело до собственных СМИ, причем не «газет»-сайтов, а полновесного радио, а вскоре и телевидения.

И наконец, за ста тысячами начала строиться макроэкономика; рынок стал контролироваться игроками, а звездный совет окончательно оформился как представительный орган, необходимый для нормального функционирования вселенной (и его представители ведут постоянный диалог с CCP).

Главное, пояснил Гудмундссон, в том, что для создания всех этих структур не требовалось целенаправленное влияние CCP. Альянсы, звездный совет, биржу создали сами игроки и сами осознали необходимость взаимовыгодного сотрудничества, а CCP оставалось только понемногу возлагать на них управлительские полномочия. Надежны только структуры, создание которых соответствует логике игровой вселенной, а не те, которые стимулируются механикой игры.

Для их создания нужны еще два условия: определенная степень свободы экономической модели и — самое главное — невысокий уровень безопасности для персонажа. Общество структурируется тогда, когда «единокая селедка в море» не выживает, вынуждена прибываться к стае, обеспечивающей безопасность на своей территории.

Можно сказать, что эти два параметра определяют те пороговые величины популяции игроков, при которых ее структура переходит в новое качество. Возможно, это и так... но проделать опыты в этой области в настоящее время затруднительно, потому что сотнями тысяч игроков в единой вселенной ни одна MMORPG, кроме Eve, похвастаться не может.



■ Пол Барнетт рассказывает о Warhammer on-line.



Самое интересное, закончил свой доклад Гудмундссон, что система нам не только не подконтрольна, но и не всегда понятна. В ней возможны согласованные действия игроков огромного масштаба (так, например, однажды флот строился тысячей человек девять месяцев!), и они способны управлять макроэкономикой. Сейчас, к примеру, цена на некоторые виды сырья вздувается явно искусственно, и мы не можем следить за тем, как это делается. Этот мир меняется в первую очередь не силой армий; такого эксперимента пока больше никто не делал.

ПРАЗДНИК ИГРОКОВ

Через три дня строительство в павильонах было завершено. Конференция подошла к концу, настал час прессы, а затем и публики. Мы же перешли от изучения докладов разработчиков к конкретным проектам, и обязательно расскажем о том, что нам довелось увидеть и спросить, а многое — и покажем. А для начала несколько общих штрихов к портрету.

Любопытно, что, несмотря на размах, павильоны в Лейпциге выглядят попроще, чем на былой E³, а может, даже и на «Игромире». Колossalные здания, лестницы, амфитеатры встречаются редко — чаще просто огромные плакаты, мониторы и незатейливые украшения. Electronic Arts выстроила нечто наподобие сиднейского оперного театра, Blizzard — могучую старкрафтовскую арку.

Но были и очень забавные места. Например, игре *Wheelman* посвящен стенд, где по кругу катятся колеса и крутятся... мониторы с игрой, но так, чтобы изображение все время было повернуто верхней стороной к потолку. Здоровенный ржавый бункер — это, конечно, *Fallout 3*; тут игру уже показывали в PC-варианте, и можно засвидетельствовать: выглядит никак не хуже приставочно-го. Площадка для мини-гольфа, пляж, крохотные прозрачные зальчики *Guitar Hero...* Но это все вы увидите на фотографиях и в видеорепортаже.

Многие, правда, все равно будут огорчены: обожаемые частью публики выставочные девушки в Лейпциге не в чести, буквально по пальцам пересчитать.

Немало игр было выставлено на всеобщее обозрение; например, каждый желающий мог минут пятнадцать потрогать руками *Warhammer Online* или *World of Warcraft: Wrath of the Lich King*.

В последнем было обнаружено забавное «пасхальное яйцо»: монстрик, присоединяющийся к танцу персонажа. Возможно, это было специально для шоу (даром, что ли, в это время на огромном мониторе над нами вокально-инструментальный ансамбль тауренов исполнял хит «Я мурлок, я больше чем рыба?»), но стоило пронестись этой вести — и на всех двадцати терминалах начались судорожные поиски танцора. Успешные: муржик был найден и ангажирован на весь бал.

A Warhammer Online продемонстрировал нам — знатоки *World of Warcraft* оценят — самый натуральный Arathi Battleground. За исключением населения, отличить почти невозможно... Зато как прекрасен гоблин-наездник на сквиге, катающийся у своего скакуна во рту! Точнее, как великолепен этот скакун, малиновый гибрид пельменя, головастика и страуса! Боюсь, само его существование ставит дело Империи под угрозу. Я, пожалуй, сразу к оркам на вербовочный пункт, раз у них там сквигов дают.

Тут как раз подошел наш черед общаться с разработчиком игры... но это лучше увидеть, чем прочитать, так что милости прошу на видео.

Полюбовались мы на Enhanced Edition «Ведьмака»; это в первую очередь именно улучшенная версия, а не дополнение. Переработан интерфейс, уменьшилась «катака клонов» на улицах... Мы, безусловно, напишем о нем в следующем номере, но скажу вам честно: больше всего выиграли не мы с вами, а англичане и американцы. У них *The Witcher* вышел с урезанным на добрую треть набором текстов! А теперь они строго синхронизированы, в чем все мы можем убедиться. Если пожелаете, можно запустить игру даже с польским звуком (кстати, рекомендую попробовать!) и английскими субтитрами... Для всех стран одна версия игры — с десятком языковых пакетов внутри.

Одну важную ошибку E³ устроители GC решили не повторять. Помнится, на E³-2006 павильон Microsoft вызывал огромный ажиотаж по не вполне «игровой» причине: это было единственное место во всей выставочной части, где было на чем сидеть! По окончанию выставки впору было повторять за Ипполитом Матвеичем Воробьяниновым: «Господа, я не сидел шесть дней...» То ли дело GC, где на каждом шагу то седалище в форме яйца, а то и мягкое кресло-лежак на полу. Впрочем, в Лос-Анджелесе такие лежаки запросто стоптали бы; помнится, некий посетитель в 2006 году... перекусил оказавшийся у него на пути провод от микрофона к камере. Зубами. И спокойно пошел дальше, перевивая медью и полихлорвинилом.

Впрочем, и GC в выходные дни, полностью отданная в распоряжение игрокам, порой создает бурные потоки, небезопасные для участников и совершенно точно — камеры. Но при этом рядом с майнстримом и «километровыми» очередями на стены каким-то образом остаются тихие лагуны с одинокими лежаками у мониторов.

Немецкие игроки очень вежливы. Они никогда не будут пересекать пространство между вами и объектом, если видят, что вы ведете видеосъемку или даже просто фотографируете. Ни за что! Даже если очень спешат. Они крайне учтиво обойдут вас сзади по широкой дуге, затем встанут в поле видения камеры — так, чтобы, избави боже, не заслонить какой-нибудь важный объект, — и вот

тут покажут в объектив всю мимику и жесты, которые успели перенять у старших товарищей за свою жизнь. Очень деловито — как, впрочем, и все, что они делают.

КТО ТУТ, К ПРИМЕРУ, В ЦАРИ КРАЙНИЙ?..

Последние два дня — субботу и воскресенье — мы посвятили съемкам в шоу-зонах, стонущих под напором игроков, а потом настал черед финальной пресс-конференции. Пора и нам подвести итоги. Начнем с сухих цифр. По посещаемости выставка взяла высшую мировую планку, установленную Tokio Game Show в прошлом году, — 203 тысячи человек против 193.

Конечно, у токийской выставки еще есть номинальная возможность побить его этой осенью, но все мы хорошо понимаем, что это ерунда. Нет сомнений — Leipzig Game Convection, сделавшая очень серьезную заявку еще год назад в этом году, несомненно, состоялась как крупнейшая мировая выставка — по всем, даже самым формальным параметрам. 547 компаний-экспонентов и 3800 аккредитованных журналистов из 48 стран.

Но не все так радужно. Несмотря на то, что абсолютное большинство участников оценивает итоги выставки положительно, торговые представители предъявляют выставке серьезные претензии в слаборазвитом транспортном обеспечении и недостаточной инфраструктуре для мероприятия такого масштаба.

А так как свято место пусто не бывает, торговая ассоциация и Кельнская ярмарка в феврале этого года объявили о переносе выставки в город Кельн. А так как руководство Лейпцигской ярмарки — вот удивительно! — не выражает никакого восторга и намерения продать название новому мероприятию, встреча в Кельне будет называться GameCom, и сейчас активно муссируется вопрос, не поделить ли выставку — вы будете смеяться! — на шоу и бизнес-часть? Или, может, отдельить выставку от конференций?

Люди, опомнитесь! Не успели вечные «грабли» выскользнуть из бессильных рук E³ — как вы уже тут, уже и ногу занесли.

Между тем, вдохновленный успехом, успешно освоив еще и азиатский рынок, глава компании Leipzig Trade Fair Вольфганг Марцин (Wolfgang Marzin) присматривается — так, между делом — и к американскому континенту. Мол, не справляются американцы с выставками, надо бы им подсобить. Но я вам скажу — неплохо бы навести сначала порядок в собственном доме, а то ведь рухнет и эта выставка, и падение ее будет великое.

...А пока всем журналистам, кто пришел на пресс-конференцию, торжественно выдали бейджики-аккредитации на GC-2009, максимально наглядно опровергая слухи о грядущем переносе. «Мы вас ждем в ЛЕЙПЦИГЕ 22 августа 2009 года», — предельно доступно объяснили нам. Ну что ж, мы совсем не против. Только не погубите!



Appo 1404

Еще до начала выставки Ubisoft, расписывая приготовленные к показу игры, завлекала и манила обещанием невероятных красот презентации. Заинтригованные, мы, конечно же, первым делом туда и побежали. И, надо сказать, нисколько не обманулись в ожиданиях.

Кое-кто, возможно, скажет, что стратегическая серия Appo — блюдо на любителя, и будет прав, но если вы, не будучи ее ярым поклонником, решили перелистнуть страницу, не спешите. Свежеанонсированный проект — не только и не столько еще одна часть Appo. Это совершенно новая игра. Движок для нее не взяли с пыльной полки, чтобы отшлифовать и вновь пустить в ход, и даже не позаимствовали у коллег по индустрии, а написали с нуля. И результат, уверяю, — истинное наслаждение для глаз увлеченнego игрока. Красивых игр много, но такую мы увидели в первый раз. В жанре боевика реалистичность давно превратилась в фетиш и

никого не удивляет, а вот среди экономических стратегий Appo 1404 сегодня однозначно лидирует по графике.

Непременно загляните на наш диск, где вас ждет ролик из игры, ведь по картинкам невозможно оценить всю красоту, все мелочи, наподобие развешанной для просушки одежды, которая колышется на ветру в строгом соответствии



Чтобы добраться до такого уровня развития, придется пройти большую часть игры.

Найдите пять отличий от реального моря.



нается с первого шага... Сперва отстроим лачуги, потом возведем замок, а вокруг него, в свою очередь, вырастет огромный город. Когда-нибудь.

В Appo 1404 будет возможность делать географические открытия, которые облегчают жизнь начинаяющему императору. Например, если добраться до восточных, уже развитых, земель, мы сможем перенять неизвестные нам до этого технологии строительства, орошения земли и прочая, что значительно ускорит темпы экономического и технологического роста.

Впрочем, подождем. Подождем, пока Ubisoft не расскажет поподробнее о том, чем предстоит заниматься игрокам. Ведь, по сути, эта презентация была лишь демонстрацией нового движка, хотя, не спорим, демонстрацией, впечатляющей даже тех, кто до того остался равнодушным к серии. Судя по энтузиазму и блеску в глазах игрофолов, можно надеяться на то, что игровой процесс окажется под стать графике.

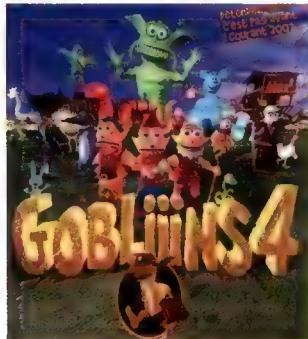


Пейзажи в игре просто поразительны.

с законами физики, а не по раз и навсегда прописанной амплитуде. Песчаные вихри, волны, перекатывающиеся по аквамариновой глади, — все это настолько реально, что буквально ощущается пальцами. Как справедливо заметил на показе один журналист: «Это лучшее море, которое я когда-либо видел в играх».

А вот об игровом процессе хитрые разработчики поведали исключительно в общих чертах. В самом начале мы храбро высадимся на материке, имея в активе один-единственный кораблик и мечту о собственной империи. Что ж, как говорил Кот из American McGee's Alice, любая дорога начи-

Gobliiins IV



Нет, это не «возрождение старого хита новыми силами»: наоборот, несколько лет не делавший игры исходный автор серии, Пьер Жильоде, решил «стярхнуть стариной». Старина трясется: перед нами самые настоящие «Гоблины», причем трехмерный движок не пошел им во вред. Технических чудес не ждите, но будет весело.

Всем российским игроожуром мы гоняли гоблинов по гигантской черепахе и двум другим локациям, дружно радуясь каждой находке. Даже английский текст, нарочито упрощенный, не мешает узнаванию; хочется надеяться, что русский перевод от Snowball будет все же с французского оригинала.

Троица гоблинов опять в строю, и Пьер Жильоде снова с нами. Мы убедились.

Hearts of Iron 3

Это был не более чем анонс: смотреть пока не на что, кроме трех-четырех картинок, к игре имеющих весьма смутное отношение. Paradox Entertainment просто констатировал: игре — быть, и вот чем она будет отличаться от второй части:

- Намного более глубокая система шпионажа и разведки. Предполагается возможность сделать на шпионов серьезную ставку — например, для задержки открытия второго фронта.
- Понятие «правительств в изгнании», за которые можно играть; они руководят движением Сопротивления, не обладая ни единой провинцией. Любопытно!
- Наука, по большому счету, возвращается к модели первой части игры.
- Больше деталей во всем: десять тысяч провинций, объединенных в блоки (так было в Victoria), множества возможностей усиления боевых частей.
- При этом — много способов автоматизировать часть игры. Например, приказать группе армий выполнить задачу по захвату тех или иных территорий и понадеяться на ИИ. Говорят, он не оплошает.

Авторы хотят предоставить нам возможность заниматься тем и только тем, что нам интересно: скажем, кампания против Франции предполагается сложной — будем копаться в деталях, а операция в Болгарии проблем не доставляет — пусть там разбирается компьютерный генерал. Не сказать, чтобы это было так уж ново, но для пародоксовых игр необычно.

На неизбежные вопросы о графике разработчики пока отвечают уклончиво. Хотя, наверное, нет причин не использовать новый вариант движка от «Европы».

Armed Assault 2



■ Американский патруль попал в засаду.

Когда-нибудь, когда нам все надоест, мы возьмем билеты на поезд и поедем вдоль бескрайних полей России в республику Чернорусь. Ах, какие там просторы, какие реки, леса, поля... Нет, это не опечатка, именно Чернорусь. Дело в том, что именно в этой вымышленной стране по соседству с Россией будут проходить боевые действия игры Armed Assault 2. Bohemia Interactive после расставания с Codemasters, издателем первой части, выпускает новую часть популярного тактического симулятора.

В Черноруси, граничащей с Россией по суше и Зеленому морю, идет гражданская война. Одна из сторон придерживается «западных» взглядов, другая симпатизирует России. Американцы, так или иначе, оказались втянутыми в этот конфликт, а Россия, в свою очередь, всеми способами убеждает их не совать нос не в свое дело. Ничего не напоминает?.. Впрочем, вернемся к игре.

С полной уверенностью скажем, что разработчики ответственно подошли к возложенной на них задаче. По-другому и быть не могло, ведь Bohemia Interactive с прошлого века занимается разработкой тактических симуляторов, и некоторые из них делаются по заказу военных из разных стран мира. К примеру, первый Armed Assault используют в армиях США и некоторых стран Европы в качестве тактического пособия. Естественно, не все, что делается в чешской студии, попадает в магазины, есть и сугубо индивидуальные военные заказы, приносящие, как нам признались разработчики, несравнимо большую прибыль, нежели продажа игр.

Те, кто играл в первую часть, наверняка отметили некоторую «сухость» сюжета. Забавно, но, по словам разработчиков, новая игра похожа не на первую часть, а на Operation Flashpoint, исключительные права на которую остались у Codemasters. Обещается много интерактивных роликов и достаточно сложная сюжетная линия. Сделав поправку на ошибки и недочеты первой части, разработчики решили добавить в игру динамики. От десятка-другого роликов игра не



GAZ-3937 Vodnik Armored Car



■ Всей техникой без исключения можно управлять. А можно доверить управление вашему напарнику или искусственному интеллекту.

потеряет ничего, господа скептики, а сам игровой процесс менять никто и не собирался. Это та же ArmA, но в более красивой упаковке.

220 квадратных километров игрового мира, триста километров дорог, пятьдесят городов и населенных пунктов. Будет где и марш-бросок совершишь, и на вертолете полетать. К слову, техники и оружия в игре теперь еще больше. Появились российский танк Т-90, бронетранспортер БТР-90, боевая машина пехоты ГАЗ-3937 «Водник» и многое другое. На всех видах техники, конечно же, можно ездить и летать.

Серьезной модернизации подвергся и графи-



■ Высадка российского спецназа. Все детали прорисованы изумительно точно.

ческий движок игры, хотя требования к системе остались практически на прежнем уровне, с поправками на новые технологии. Теперь все выглядит весьма убедительно и симпатично. Во время презентации мы даже пару раз просили показать поближе разные машины, настолько реалистично они выглядели издалека.

Добавились и диалоги — если хотите, пообщайтесь с гражданским населением, — и все это будет укладываться в рамки сюжетной линии. Основную кампанию теперь можно проходить как одному, так и с друзьями (до пяти одновременно). Ограничений по количеству игроков в многопользовательском режиме не предусмотрено; говорят, что во время тестирования были precedents, когда на одном сервере играло под сто человек! Хотя при таких размерах карты это даже не очень много.

Если разработчикам удастся задуманное, Armed Assault 2 если и не станет шедевром, то уж точно займет достойное место среди классических игр своего жанра. Ждать осталось недолго, обещают до конца года справиться. Репортаж с показа игры смотрите на нашем диске.



■ Еще немного, и графика станет совсем неотличима от кино...

Dragon Age

В маленькой комнатке на задворках EA — экран, клавиатура и Дэн Тадж, продюсер Dragon Age. Без лишних прелестей мы попадаем в мир магии и меча, чтобы увидеть своими глазами все то, о чем читали в пресс-релизах.

Мир, между прочим, только на первый взгляд напоминает Забытые королевства. На смену тамошнему пряничному обществу приходит мир с множеством социальных проблем; здесь вражду порождают не чернокнижники и монстры, население мирных королевств справляется с этим самостоятельно. Есть рабство, есть презираемые народы (эльфы стоят в местной табели о рангах немногим выше рабов; хотите быть прирожденным чародеем — получите веселопутующий букет), и страна, которую мы защищаем, нимало не выглядит оплотом добра.

Конечно, все это взвыает к нелинейности сюжета, и она налицо, хотя выбор реплик не показался нам сложным. Зато разница между игрой за воина-человека и мага-эльфа видна невооруженным глазом. Хорошо бы она проявлялась до конца игры!

Хотя начинать игру все равно хочется магом, потому что главная черточка здешнего боя — комбинации заклинаний. Например, заклинание скольжения поджигается огненными чарами; в классике такое было с «паутиной», но здесь это далеко не единственный пример.

Словом, все желающие могли убедиться, что это не боевики под ролевой маской, а самая натуральная ролевика «духе Baldur's Gate», причем не слепое копирование, а могучее развитие идеи.

Авторам, по словам Дэна Таджа, в какой-то момент начала мешать лицензия Dungeons & Dragons: хотелось вырваться за рамки и системы, и мира.

— Dungeons & Dragons — это наша юность, — сказал Тадж, — мы все немало поиграли в нее, но система развивается в одну сторону, а мы хотели бы двигаться в другую. К тому же Wizards of the Coast хотят «универсальных» миров, а мы — особенных. Возможно, мы еще поработаем с D&D, но сейчас хотелось бы сделать что-то совсем свое. Не прикованное ни к Forgotten Realms, ни к Star Wars, ни к другим почтенным лицензиям.

Но заниматься разработкой целой вселенной со своей богатой историей, детализированной географией, традициями и так далее хотелось не на одну игру; поэтому Dragon Age — это не более и не менее чем вступление большого цикла. Где, к слову, будут не только классические ролевки; судя по обмолвке Таджа, речь идет о стратегии... и о MMORPG, конечно.

Снимать Dragon Age было нельзя; надеюсь, это потому, что будет изменена, скажем, мимика персонажей. Я понимаю, что пока это еще не стандарт, но физиономии героев уж слишком чугунные; по сравнению, скажем, с «Ведьмаком» — неубедительно. Впрочем, это единственный замеченный нами недостаток.

Dead Space



Когда заканчиваются патроны, пистолет превращается в ударный инструмент.

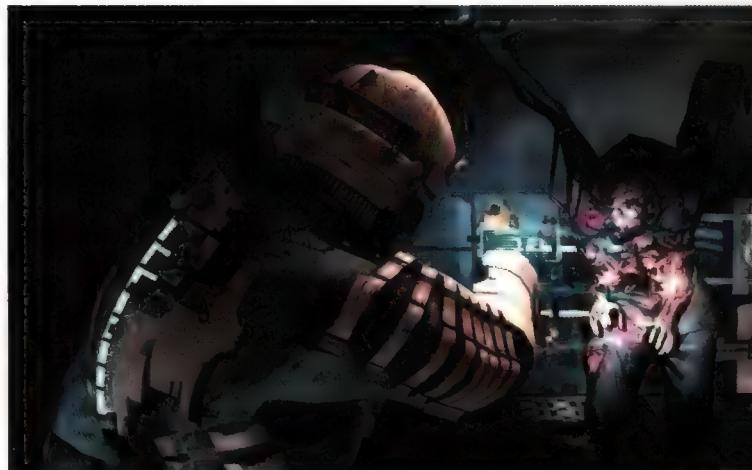
В далекой-предалекой галактике... нет, не так. В черной-пречерной комнате, на большом-пребольшом экране, с громким-прегромким звуком... показывали Dead Space. Еще и свет выключили, чтобы страшнее было. И попали мы в те времена, когда человечество исчерпало все ресурсы планеты Земля. Пришлось построить огромные космические корабли, которые высасывали все полезные ресурсы из других планет и отправляли их на Землю. Однако один из таких кораблей захватили ужасные некроморфы, а нам, в лице бравого инженера Айзека, как вы, наверное, уже догадались, предстоит этот корабль зачистить от всего, что движется. Не самая оригинальная завязка, если честно.

Да и сюжет, по чести сказать, навевает лишь мысли о вторичности происходящего и вызывает в памяти похождения старины Фримена... Правда, монстры самые разнообразные, от страшных до забавных, так что поклонникам жанра будет чего испугаться. Над музыкой тоже поработали замечательно.

тельно, соответствие звукового и видеорядов отлично вписывается в рамки жанра.

Пожалуй, стоит отметить боевую систему, к построению которой разработчики подошли творчески. Теперь на экране нет ничего «лишнего» — ни указателей здоровья, ни количества патронов, ни прочей мишуры, мешающей наслаждаться романтическими пейзажами насквозь проржавевшего индустриального мира и умиляться монстрам. Кое-какое зверье, кстати, будто бы навеяно картиной «Податливое сооружение с вареными фасолинами: предчувствие гражданской войны» (Сальвадор Дали, 1936 год).

Все, что игроку необходимо знать о собственном состоянии здоровья и амуниции, отображается на персонаже. Ну то есть не прямо на нем, а на его костюме. Сияющая полоса вдоль позвоночника — здоровье, индикатор на спине — сила. Поднимаем руку, чтобы прицелиться, и на торце пистолета высовчивается количество патронов, а меню выбора оружия



■ Индикатор здоровья практически полон, десять патронов в обойме. Живем!



■ Очень убедительно выглядящий монстр. Не правда ли, очарователен?

или наличного имущества проецируется по команде перед главным героем, в виде голограммы.

Вполне логичная для игры с видом от третьего лица система, не спорим. С точки зрения экономии места, идея замечательная. Раз уж нам предстоит всю игру любоваться на спину Айзека, почеч-

му бы не воспользоваться этим? Нововведение вызывает небольшие сомнения касаемо удобства — но тут уж время покажет. А пока что мы имеем очередной боевик-«кудастик» с довольно банальным сюжетом и незаурядными техническими решениями. Начинать пугаться можно будет в начале ноября.

Gothic 4

В этом году мы вновь встретились с Йохеном Хаммом и Майклом Кайратом, представителями, соответственно, разработчика и издателя Gothic 4, из которых мы год назад пытались извлечь самые первые подробности о новом проекте.

Встреча проходила в условиях весьма жестких: ничего не снимать и не записывать, даже звук, даже интервью — потому что все то, что вы здесь увидите, совершенно секретно. Только пересказ своими словами!

Между прочим, очень жаль. Потому что слушать там было особенно нечего — о сюжетных и игровых достоинствах нового проекта мы знаем только то, что все возможные концовки третьей «Готики» будут учтены (вы удивитесь, каким образом, добавляют разработчики), а игра будет ближе к Gothic 2, чем к Gothic 3 (кто бы сомневался!). А вот смотреть — смотреть очень даже было на что!

Например: видели ли вы когда-нибудь, чтобы лист дерева просвечивал? Нет, не сквозь вырезы, а сквозь ткань листа? Если кто думает, что в жизни этого нет, он ошибается. В игре солнце, сияющее сквозь сплошную листву, подсвечивает ее, и такого эффекта вам не доводилось видеть даже в Crysis.

Нам показывают уже вполне рабочий игровой движок, в котором можно подойти в упор к дереву и приглядеться к его стволу буквально с расстояния сантиметров. Что же мы видим? Не плывущую текстуру, а микротрешинки в коре, кусочки мха, лишайника, кое-где кора ободралась... А можно поднести камеру к сплюснутому бревну и убедиться, что срез сделан тоже во всех деталях. Сделать



«фотоorealisticность» с расстояния десяти метров в наши дни уже почти что не фокус, а вот попробуйте так, чтобы она сохранилась при приближении в упор!

Тени, цвет которых меняется в зависимости от цвета солнца и наличия облаков (причем в безоблачную погоду видны тени от каждого качающегося листочка), сминаемая трава — все это показывает высочайший уровень движка. Правда, живых существ нам пока не показали; но нашу персональную награду «Лучшая графика GC-08» «Готика» заслужила вне всяких разумных сомнений.

Главное теперь — чтобы к этим пейзажам не забыли добавить игру...



Far Cry 2

Презентацию Far Cry 2 нам широким жестом разрешили снимать на видео без каких бы то ни было ограничений. Из этого можно сделать вывод, что игра готова и сроки выхода сдвигаться уже не будут, так что 21 октября на нас обрушится долгожданный релиз.

Встречают, как известно, по одежке, вот с нее и начнем. По качеству картинки игра уже выходит в затылок лидерам жанра, в лице все того же многострадального Crysis. И хотя пейзажи пока что не дотягивают до звания «пальмового симулятора», в общем и целом они выглядят весьма достойно.

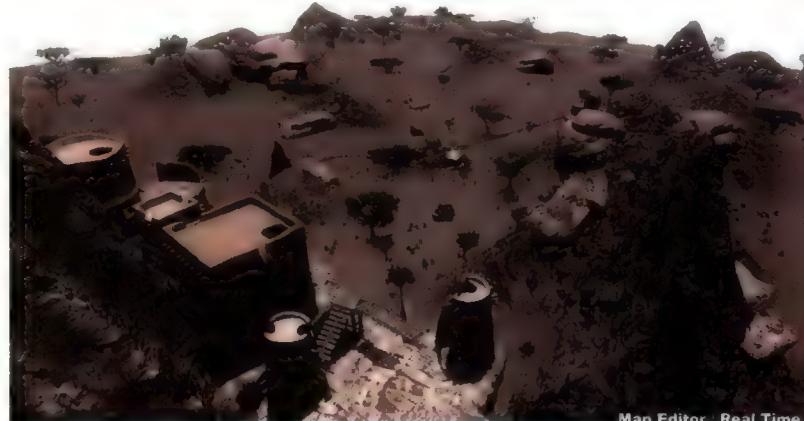
Играем мы за наемника, выполняющего всяческого рода задания в одной из богом забытых африканских стран. Наш герой — отнюдь не одинчонка-нелюдим и может обзавестись знакомыми в количестве двенадцати штук. Все они — наши собратья по ремеслу, так же ищащие лучшей доли в этом... гм... медвежьем углу. С коллегами, заметим, придется иметь дело вне зависимости от нашего желания, и чем больше народу мы сумеем обаять и зачислить в друзья, тем выше шансы выбраться из переделок живыми и хотя бы относительно невредимыми. Вовремя протянутая рука помощи,

знаете ли, весьма тому способствует, что нам наглядно продемонстрировали на презентации.

Вот, допустим, мы отбивались от превосходящих сил противника и в пылу боя, со словами: «А горите вы все синим пламенем!» — непредусмотрительно шарахнули из... огнемета. От врагов мы на какое-то время, конечно, избавились, но вот огнетушитель прихватить позабыли. А вокруг сплошная сухая трава, которая чудесно горит! Штаны с курткой, между прочим, горят не хуже. И погибнуть бы нам бесславной смертью, если бы не оказавшийся поблизости напарник, который нас из полыхающего безобразия вытащил, да еще и пистолет подариł. Есть товарищи в африканских селениях — джип на ходу остановят, по горящему полю пройдут... Они, то бишь товарищи, в некотором роде сродни рукописям. В смысле — не горят.

Как подчеркнули разработчики, напарники могут меняться в зависимости от вашего стиля игры. Кому-то лучшим другом и лепшим корешем стал один, кому-то — другой. А кому-то вообще приглянулся третий, вдвое первых уже давно мертвые по сюжету.

Друзья друзьями, но враги тоже не подкачали, и с искусственным



■ Буквально десять минут назад это был просто плоский полигон!



■ Флора и фауна глазами разработчика. Но как это будет выглядеть на системе с обычной видеокартой?

интеллектом у Far Cry 2, насколько можно было судить по презентации, все в порядке. И за камнями противник прячется, и в тыл зайти не побоится, и в белый свет, как в копеечку, не садит. Это, просим заметить, далеко не на самом сложном уровне! Пока нам показывали одно из заданий, герой безвременно скончался раз пять, не меньше. Уж если у разработчиков персонажи мрут как мухи...

Ну да ладно, предоставим пока друзей, джипы, прерии и саванны их собственной судьбе и перейдем ко второй части презентации, на которой нам показали редактор карт. Он оказался действительно стоящим драгоценного внимания поклонников Far Cry.

Работа в нем напоминает своеобразную помесь 3D-моделирования и ландшафтного дизайна. Но не спешите пугаться, все доступно и интуитивно. Возможности тонкой настройки объектов просто поразительны. За пару-тройку минут дизайнер создал квадратный километр потрясающих джунглей, не забыв ни про водоемы, ни про холмы и расставив попутно по карте автомобили и несколько строений. Пара вечеров за таким редактором, и, как обещают разработчики, вы сумеете сотворить копию Эйфелевой башни всего лишь за несколько часов. Может быть, на аналог Останкинской телебашни придется потратить немного больше времени, но, зная упорство наших игроков, это не заставит себя ждать.



■ Слыши плач я из прекрасного далека...

Godfather 2

На презентации этой игры в голове постоянно всплывали ассоциации с показом This Is Vegas, где представитель разработчиков всячески подчеркивал их сотрудничество с ESRB (Entertainment Software Rating Board — компания, определяющая возрастной рейтинг), а когда журналисты лукаво осведомлялись, как в игре с «кофейно-клубничными» элементами, ощущимо менялся в лице. Нам было очень интересно, как в подобной ситуации выкрутится продюсер Godfather 2.

А продюсер Godfather 2 выкручивался с блеском.

— Скажите, какой возрастной рейтинг вы рассчитываете получить от ESRB?

— А нам все равно.

Вопрос, конечно, возник не на пустом месте. Вот, скажем, выходит будущий Дон из гаража, где он только что переломал пару рук и одну шею, простирил пяток ног и вырвал один кадык, — а на улице стоит девица легкомысленного поведения, да еще одетая так, что любая фэнтезийная воительница в кольчужном бикини и «мимо-юбке» обзавидуется. Это 16+? 18+? 21+? Зато все взаправду. Пустили кому-то пулю в лоб? Патологанатому не придется стыдливо мямлить: «Вскрытие покажет...»

Но не стоит думать, что все занятия героя сводятся к членовредительству и общению с дамами полусвета. В отличие от первой части игры, которая оказалась довольно-таки однообразной, здесь серьезно поработали над самим игровым процессом. Отныне вам предстоит взлететь по карьерной лестнице от «мальчика на побегушках», выполняющего мелкие задания, до звания главы семьи, Дона. Одному пройти такой путь не по силам, поэтому предстоит набрать сообщников, с которыми любая задача становится проще. Они могут и прикрыть, и смотаться по каким-то мелким делам, пока вы ждете в машине.

Чем выше ваш внутрисемейный статус, тем больше сообщников у вас должно быть, так как они выполняют еще и функцию телохранителей. Вербовать их можно в барах, стриптиз-клубах и прочих злачных заведениях. Конечно, не каждый согласится встать под ваши знамена, поэтому выбирать придется тщательно.

Сюжет игры довольно тесно переплетается с фильмом — во всяком случае, как нам рассказали, все ключевые моменты кинокартины будут так или иначе присутствовать и в игре. Вот по поводу перестрелок и прочих драк поведать что-то конкретное пока сложно... Дождемся беты (ну, или хотя бы альфы), тогда и расскажем об этом поподробнее.

Need for Speed Undercover

Пожалуй, новый Need for Speed был самым популярным проектом из всех, что показывали Electronic Arts. Очередь желающих хоть одним глазом взглянуть на то, что происходило внутри презентационной комнаты, выстраивалась с утра и не рассасывалась до закрытия. Показывали, правда, не так уж и много, зато продюсеры игры исправно делились подробностями о том, что нам предстоит увидеть в очередной части популярной игры.

Название говорит само за себя: главному герою предстоит внедриться в преступный синдикат и, собрав необходимые улики, упратить главаря за решетку. После внедрения все связи с внешним миром, в котором главный герой жил до операции, оборвутся, и единственной ниточкой станет наш куратор, очаровательная Чейси, которую сыграла голливудская актриса Мэгги Кью. Через нее мы будем получать и отправлять всю информацию, касающуюся нашего задания.



■ Полиция понятия не имеет, что вы работаете под прикрытием. Вы для них — обычный бандит, которого надо поймать и сдать в руки правосудия.

А вот дальше начинается самое интересное! Работая под полным прикрытием, не рассчитывайте на поблажки со стороны полицейских. Для них вы обычный мелкий бандит, которого нужно поймать и сдать в кутузку. Словом, игроку выгоднее быть «местами» законо-послушным...

В игре используется Heroic Driving Engine, сокращенно HDE. На русский это можно приблизительно перевести как «героический движок». В него вложены результаты сотрудничества с профессиональными автогонщиками и крупнейшими автокомпаниями, компьютерные (и не только!) модели повреждений и многое-многое другое, относящееся к физике автомобиля в движении. Его разработка заняла шесть лет, и, по заявлению Electronic Arts, поведение каждой машины на дороге и при столкновении приближено к реальному настолько, насколько это возможно.

Судя по всему, нам придется искать золотую середину в стиле



■ Большинство известных «суперкаров» в игре будет. M6 от BMW — исключение.

вождения. Ездите аккуратно — получаете меньше денег, но и меньше тратите на ремонт. Врезаетесь во все, что движется и не движется, — зарабатываете больше, но тут же просаживаете на ремонт четырехколесного друга. Кстати, повреждения будут только внешними, разбить машину до состояния полной негодности не получится.

Точное количество автомобилей в игре еще пока не определено. Совершенно точно будут представлены автомобильные марки со всех континентов. Будут и американские мощные машины, наподобие Ford Mustang, и компакт-класс из Европы, и даже корейским автопромом разработчики не пренебрегли. Конечно же, никуда не делись суперкары от именитых брендов Porsche, BMW, Audi, Mercedes и Lexus. Во всяком случае совершенно точно можно сказать, что в игре уже есть BMW M6 и Audi RS4, их даже показали в действии во время презентации.

Появился новый режим Highway Battle — гонки с сопер-

ником на оживленной скоростной трассе. Признаемся честно, затягивает даже не только игра, а наблюдение за процессом. Вроде бы гонка как гонка, но... новый движок обеспечивает незабываемые впечатления. Двести километров в час, соперник едет вплотную к вам, бампер в бампер. Одно неверное движение — и вы уже отстали, приходится нагонять...

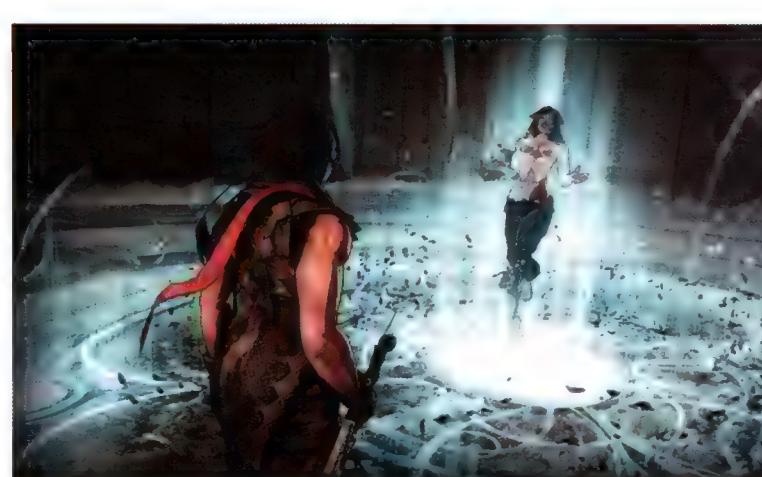
На презентационных компьютерах людей приходилось чуть ли не силой отрывать от экранов, и заслуга в этом не только замечательной графики и физики, но и еще одной особенности движка Heroic Driving. Уровень мастерства вашего соперника на дороге — точно таков, как и у вас, ни каплей больше, ни каплей меньше. Получается, что, соревнуясь с компьютером, вы бросаете вызов самому себе.

Дата выхода игры по всему миру уже известна — 18 ноября 2008 года. Россия, как вы понимаете, не исключение. До встречи на трассе!

Prince of Persia

Prince of Persia, о котором так давно говорили разработчики и поклонники, все ближе, и в Лейпциге для нас приподняли завесу почти над целым уровнем из игры. Правда, по неизвестной причине это был один из самых малопосещаемых показов от Ubisoft (казуальные игры не в счет). А по итогам просмотра нам захотелось влить по ложке дегтя в каждую из тех бочек меда, которые были наполнены ранее. Во-первых, теперь главный герой не сможет отправиться к праотцам, даже если очень захочет. В критические моменты его спасает призрачная спутница, постоянно следящая за ним по пятам. Мы с вами, без сомнения, понимаем, что главные герои — они по сути своей обречены на бессмертие, иначе и истории рассказывать было бы некому, но зачем, черт подери, так явно это демонстрировать?

Само собой, если во время драки с боссом вы очутились на грани погибели, логичнее всего переместиться в начальный момент боя, а не галопировать с последней точки сохранения, но эта проблема решается проверенной временем возможностью «остановить мгновенье» в любой момент. А вот под прикрытием того, что все это уменьшает время загрузки, делать героя бессмертным все-таки не стоило. Посудите сами. Вот вы прыгаете через пропасть — прыгаете наобум, не позаботившись о том, чтобы заранее найти удачную точку приземления, практически с закрытыми глазами, — и совершенно не взволнованы перспективой сорваться и превратиться в высокородную лепешку. Почему? Да потому что знаете — чуткая ладошка вашей подруги всегда вас подхватит и придаст



■ Наша очаровательная спутница и ангел-хранитель в одном теле.

необходимое ускорение. Скучно, дамы и господа. Зачем тогда вообще нужны пропасти и узкие карнизы?

Эх... Зато в игре поселились нескованно обаятельные монстры — страшные и красивые одновременно. А уж спутница наша — само очарование!



Red Alert 3



Куда уж нам без нашего Простоквашиного... простите, Red Alert! В Лейпциге доступ к заветному красному экрану был настолько затруднен, что пришлось ждать два дня, прежде чем выдалась возможность попасть на показ без сопровождения толпы коллег-журналистов. Но в конце концов стражущие покинули заветную комнатку, и мы остались тет-а-тет с продюсерами игры.

Игру нам показывали два человека, так как в этот раз речь пошла о совместном прохождении. Задача на представленной карте заключалась в том, чтобы захватить три острова, и была она не тривиальной, так как основные подступы с моря хорошо защищались, да и противовоздушная оборона не подкачала. У одиночки на решение тактической задачки ушла бы уйма времени, но вдвое дело движется веселее и быстрее. Пока один игрок строит авиацию и морские силы, второй копит наземные войска. Засим следует удар с моря по источникам энергии, чтобы отключить ПВО, и в это же время с воздуха высаживаются атакующие силы.



■ Морских сражений в игре стало значительно больше.
Да и как иначе, если третья сторона в игре — Япония?

Но почему именно два игрока, спросите вы? Все просто. Одному ни за что не успеть высадить десант, энергия восстанавливается за очень короткое время. Подробную запись партии с комментариями разработчиков смотрите в видеожурнале.

Кстати, что забавно, в совместном прохождении можно использовать технику союзника. Не всю, конечно... Но, например, если у вашего напарника есть вертолеты, которые могут переносить технику, — вы вольны отдать им приказ подобрать ваши войска для переброски. Удобно, так как второму игроку не приходится отвлекаться на проведение данного маневра.

В Лейпциге, судя по всему, Electronic Arts решили раскрыть если не все, то многие карты Red Alert 3. Стали известны имена актеров, снявшихся в игровых роликах (плох тот Red Alert, в котором нет актеров!). Список, надо сказать, впечатляет, и не только именами, многие из которых мелькали в голливудских фильмах, но и длиной. Фракций в игре теперь три, так что минимум тридцатпроцентного прироста актеров можно было ожидать, но все же... А на диске смотрите отличный трейлер, где можно увидеть всех, кто принимал участие в съемках.

Ну и конечно, Крис Корри, к которому мы все уже привыкли, выдал подробный отчет о степени готовности игры на момент выставки.

Tom Clancy's EndWar



Если верить обещаниям разработчиков, РС-будущего для этой игры пока не запланировано. Но мы-то с вами знаем, что нет практически ни одного удачного проекта, который, появившись на консолях, через какое-то время не вышел бы на персональных компьютерах. Наверняка не избежит этого и очередной шедевр раскрученной марки Tom Clancy's.

По первым ощущениям от увиденного можно сказать, что это новый шаг в сторону реалистичности и увлекательности в жанре стратегий в реальном времени. Казалось бы, что нового можно здесь придумать? Две армии воюют между собой — сколько раз такое было и в истории, и в играх? Так вот, главным новшеством является управление при помощи... голоса.

Теперь, вместо того чтобы оглушать ни в чем не повинный монитор криком: «Ну куда, куда ты прешь! Я же послал тебя занять первую высоту, а не утопиться в море!» — вы можете спокойно скомандовать: «Отряд два — занять первую высоту». И о чудо! Отряд действительно пойдет (или полетит) и займет (или умрет в попытках занять) высоту. Никаких лишних движений мышкой, никаких кнопок, только наушники и микрофон. Определенные элементы микроконтроля, разумеется, все равно окажутся в руках игроков, но команды отрядам отдаются голосом.



■ Да не по мавзолею, по вертолетам стреляйте, пока они любуются пейзажами!

Игровые события представляют собой очередную версию Третьей мировой войны. Есть три стороны, за которые можно участвовать в баталиях. Во-первых, российский спецназ. Без комментариев, хотя медведь на логотипе больше похож на гризли, чем на родного бурого мишку. Во-вторых, объединенная ударная группа США, что бы это ни значило. А вот третий участник конфликта, по мнению Тома Клэнси, — Евросоюз. Надеемся, что поживем — не увидим...

Столкновения сторон происходят по всему миру, никаких вымышленных стран и городов (в отличие от того же Armed Assault 2) нас не ожидает, есть и Москва, и Париж, и Нью-Йорк. Баталии случаются на довольно небольшом участке земли — обычно это легко узнаваемые «в лицо» городские районы.

Под командованием игрока находится определенное количество боевых групп — как наземных, так и воздушных. Цель сводится к доминированию по количеству захваченных ключевых точек. Естественно, враг (хотя в однопользовательском, хоть в сетевом режиме) не станет отсиживаться в окопах и ждать, пока вы не сделаете свое грязное дело, а напротив, всячески постараитесь мешать. Вот тут-то и начинается самая интересная часть любой RTS: тактические уловки, хитрости, маневры... В EndWar все это присутствует в полной мере.

Конечно, кто-то может воскликнуть: «Минуточку... Никакого строительства баз, только бой — это же World In Conflict!» В какой-то степени оно так, только картинку нам рисуют получше, да и голосовое управление — это нечто особенно вкусное. Когда у вас на глазах после команды в микрофон: «Группа один, зачистить точку Альфа. Группа два, воздушный удар по точке Браво» — все происходит согласно приказу, это... впечатляет. Что любопытно, за полчаса система дала сбой лишь однажды, и то по мелочи, а ведь при этом команды ссыпались, как из рога изобилия, и далеко не всегда были столь же лаконичны, как в приведенном примере.

В свете всего этого становится еще более обидно, что у разработчиков даже нет планов выпуска EndWar на РС. Обидно и непонятно. Разумеется, проект всегда можно перенести, но... мы все знаем о пагубном воздействии портирования на игры. Лишить миллионы владельцев настольных компьютеров удовольствия от нового творения марки Tom Clancy's будет просто преступно, вы не согласны?

ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

• 62



Советы мастеров

• Puzzle Quest: Challenge of the Warlords 100

Конструктор разного цвета

Геннадий Вальков, Кристобаль Хунта

Игра с первого взгляда напоминающая блоковые Lines, не случайно удостоилась места в «Советах мастеров». Посмотрев на нее повнимательнее, авторы увидели множество вариантов развития и экипировки персонажа, различные тактические приемы в схватках, нюансы противостояния классов! А если еще учсть, что ее можно играть по сети... А если...

• Warcraft III: DotA 6.52e 106

Мирана

Ярослав Шалацов

Разве девушка откажется от красивого набора украшений? Ну а если от этих вещей зависит ее жизнь? Давайте узнаем, какое обмундирование для Мираны понравится сильнее всего и как с его помощью превратить обычных врагов в мертвых.

• Astral Masters: онлайновый сервер 112

Самые вкусные колоды

Сергей Зверев

Быть мальчиком для битья однозначно противно, да и интерес к хорошей игре можно потерять. А что, если помочь начинающим владыкам астрал-датчикам в руки инструменты, позволяющие побеждать с первых же боев в онлайне? Но кроме «крыльев» (статья есть в «кудочки») — идеи развития популярных колод, над которыми стоит подумать по мере накопления ментальной силы. В общем, ваше творчество и вашим услугам, господа!

• King's Bounty: Легенда о рыцаре 118

Путь воина

Дмитрий Климов

Если отбросить мысли о молниях, отклененных шагах, а взять в руки длинный меч и крепкий щит, зря на вас не обидится. Ведь говорят, что проходить игры воином легче, чем магом, особенно начиная с King's Bounty — не исключение. Однако чтобы добиться успеха, воину нужно знать, с кем дружить, как учиться, даже как правильно жениться!

Киберспорт

• Heroes of Might and Magic V

Денис Мальцев, Ярослав Шалацов

В новой подрубрике «Киберспорт» первый гость нам о недавних турнирах, разберет пару показательных игр и даст советы начинающим магам и варварам.

ЛИНИЯ ФРОНТА

Рецензии

Тема номера

• Spore

Тимур Хорев

Возвращение к теме

Мини-игры

Дуэльный клуб

Коды

33

62

76

84

90

98

100

Почему вы проигрываете в Warhammer 40000?

Феликс Морозовский

Мы продолжаем цикл, посвященный лягам и ограждениям, которые допускают игроки в популярных стратегиях. На этот раз под лупой исследователя оказался Warhammer 40000. В статье будет проведен подробный разбор и классификация ошибок, характерных для этой игры в начале, середине и конце партии. И даже до ее начала! Да-да, бывает и такое.

• R2: Reign of Revolution 138

Молодой и решительный

Геннадий Вальков

На тех уровнях, когда все монстры кажутся большими и страшными, вместо меча в руках палка с твормом, а в карманах пуляет ветер, нам зачастую не хватает совета более опыта игрока. Где раздобыть хороший меч, крепкую броню, бутылки с зельями и прочие радости молодого героя? Говорят, что «знание — сила». А знание ответов на эти вопросы — больше, чем сила. Это еще и дополнительное удовольствие!



• Dominions III: The Awakening 142

Занимательная теология

Олег Казанцев

Эту игру многие считают самой глубокой полшаговой стратегией. Но есть и обратная сторона — ее же считают одной из самых сложных. Esta статья была написана, что помочь вам не утонуть в куче настроек, вариантов выбора способностей войск и тактик. Познакомившись с ней, вы увидите, что все не так страшно. Но зато очень интересно!

148

● Андрей Чаплюк



Полный привод 2: Даурский марафон

ЖАНР гоночный симулятор **РАЗРАБОТЧИК** Avalon Style Entertainment **ИЗДАТЕЛЬ** 1С **ПОХОЖИЕ ИГРЫ** Полный привод 2: Hummer, Screamer 4x4, Insane **РЕЙТИНГ ЖУРНАЛА** 45%

Удачно взяв в разработку доселе не слишком популярную внедорожную тематику, студия **Avalon Style** не намерена ослаблять хватку. За последнюю пару лет разработчики поставили настоящий рекорд, выпустив четыре игры о гонках на «УАЗах», «Hummerах» и прочей внедорожной технике. Пятым проектом в серии стало дополнение «**Полный привод 2: Даурский марафон**».

Официальный анонс пестрел соблазнительными обещаниями. Сюжетные задания, десять заездов и долгожданный асфалт должны были прийтись по вкусу всем поклонникам серии. В реальности картина выглядит не столь впечатляюще. Трасс действительно немало, но чего-либо экстраординарного среди них не найти. Не повезло и с сюжетными заданиями — большая их часть в той или иной мере сводится к доставке грузов или сообщений. Единственное серьезное нововведение — асфальт, которым покрыта чуть ли не половина всего маршрута. Поведение внедорожников на трассе значительно отличается от поведения на бездорожье. И если вам нравится бороться с большой инерцией «УАЗов» и недостаточно острым управлением, такие заезды наверняка доставят удовольствие. Но, стоит признать, езда по пересеченной местности удается **Avalon Style** все-таки лучше.

Конечно, можно придраться к тому, что поведение виртуальных «козлов» на дороге не соответствует реальности. Но куда важнее то, что управление в «Даурском марафоне» крайне далеко от совершенства. Нормально играть на клавиатуре не



получится, придется разориться на руль с педалями. «УАЗы» ведут себя странновато — часто не слышатся руля и заваливаются набок даже на скромных скоростях.

Соперники по-прежнему ведут себя странно. Подчиняясь каким-то неизвестным закономерностям, они то демонстрируют чуть ли не мастерскую езду, то тупо тычаются в зад впереди идущему, не догадываясь, что его можно просто обогнать. Впрочем, легче играть от этого не становится — разработчики подыгрывают вашим конкурентам, и автомобиль, пришедший к финишу вторым, вдруг может оказаться на верху турнирной таблицы. Избавиться от таких ошибок можно было с помощью простого тестирования. Но на него, видимо, времени не хватило. Как и на оптимизацию движка. Загрузка карт в «Даурском марафоне» длится непрлично долго. При этом качество проектировки декораций и автомобилей по сравнению с предыдущими частями ничуть не изменилось, хотя разработчики и убеждают в обратном.

«Даурский марафон» — рядовое дополнение, в котором нет ничего абсолютно нового по сравнению с оригиналом. Появилось много асфальта, да и про десяток трасс забывать не стоит. Но брать деньги за такие сомнительные «нововведения» не слишком честно.

■ **ДОСТОИНСТВА** новые ощущения при езде по асфальту, дополнительные трассы

■ **НЕДОСТАКИ** отсутствие серьезных нововведений, ошибки игры

● Андрей Чаплюк



Морхухн. Крылатые гонки

ЖАНР аркада **РАЗРАБОТЧИК** Phenomedia Publishing **ИЗДАТЕЛЬ** Phenomedia Publishing **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ** GFI/Russabit-M **ПОХОЖИЕ ИГРЫ** Moorhuhn Kart Extra, Moorhuhn Kart 3 **РЕЙТИНГ ЖУРНАЛА** 52%

В игровой индустрии хватает собственных героев, и ряды их до смешного разношерсты. Вот бравый морпех, прошедший через сотни сражений. Рядом с ним — супергерой, наделенный невиданной силой. Вот свирепый орк, а за его спиной — широкоплечий боевик космического десанта. Кто же затесался в первый ряд? Как ни странно, обычная курица — героиня сериала «**Морхухн**».

Забавный персонаж **Phenomedia Publishing** уже успел побывать героям десятков игр в различных жанрах — от тира до пинбола. Но особую любовь разработчики питают к гонкам — в «**Морхухн. Крылатые гонки**», кажется, уже в пятый раз курице предстоит сесть за руль юркого карта.

От предыдущих гонок в серии «**Морхухн**» новинка отличается лишь мелкими деталями. Поклонники серии наверняка с радостью увидят знакомых мультипликационных персонажей и такие же игрушечные трассы, разбросанные по всему миру — от Сиднея до Санкт-Петербурга. Классы гонок (50, 100 и 150 кубических сантиметров) различаются лишь количеством этапов, которые необходимо пройти.

Главным нововведением в «Крылатых гонках» стали деньги. Они могут просто лежать на дороге, кроме того, их дают за победу в гонках. Заработанный капитал игрок тратит в магазине. Ассортимент довольно обширен и включает в себя все, что можно пожелать, — от обвеса корпуса до краски и логотипов.

Учитывая слабый интеллект соперников и незатейливый дизайн трасс, играть в «**Крылатые гонки**» могло бы быть скучно. Если бы не одно веское «но» — сюрпризы, в изобилии разбросанные



по трассам и позволяющие сделать пакость сопернику или, например, мгновенно оторваться от преследователей. У каждого персонажа есть фирменные трюки, активирующиеся при подборе специального оранжевого куба. Обезьяна разбрасывает вокруг банановые шкурки, пришелец стреляет из лазера, крот оставляет на трассе норы — словом, неожиданностей во время гонки хватает.

Внешне «**Крылатые гонки**» почти не отличаются от других игр серии. Разработчики добавили модели полигонов и слегка подправили текстуры, но картинка по-прежнему не производит впечатления. Впрочем, это ничуть не мешает игре выполнять свою главную задачу — служить веселым и незатейливым развлечением на несколько вечеров.

■ **ДОСТОИНСТВА** низкие требования, высокая динамика

■ **НЕДОСТАКИ** отсутствие серьезных нововведений, слабая графика

DEPO Computers рекомендует ОС Windows Vista® Home Premium

С новым Русским!



Ноутбуки серии Р –
для тех, кто хочет управлять
мощью технологий

DEPO VIP – первый российский ноутбук мирового уровня

Ноутбук DEPO VIP P9710 на базе процессорной технологии Intel® Centrino® 2 –

для тех, кто хочет управлять мощью технологий. Высокопроизводительный процессор, максимум средств современной связи и синхронизации, мощная видеокарта делают этот ноутбук по-настоящему эксклюзивным компьютером для тех, кто серьезно занимается проектированием, увлекается 3D-дизайном и привык получать удовольствие от самых современных игр. Большой экран с поддержкой формата изображения высокой четкости (Full HD) и практически безграничные возможности позволяют сравнить этот ноутбук с производительными настольными системами профессиональных пользователей.



54 990 руб.

DEPO VIP P9710

- Подлинная ОС Windows Vista® Home Premium
- Процессор Intel® Core™ 2 Duo 8600
- Размер экрана 17" WUXGA (glare)
- Оперативная память 2048 Мб
- Видеокарта NVIDIA 9800GT 512 Мб
- Жесткий диск 250 Гб
- Мультиформатный DVD-привод
- Устройство для карт памяти
- Беспроводной интерфейс Wi-Fi, Bluetooth
- Веб-камера

Мы их сделали!

Компания DEPO Computers, тел. (495) 969-22-22, www.depo.ru

Реклама. Товар сертифицирован.

● Андрей Чаплюк



Насекопы. Часть I

ЖАНР аркада (квест) **РАЗРАБОТЧИК** Crackpot Entertainment, Creat Studios
ИЗДАТЕЛЬ Gamecock Media Group **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ** 1С ПОХОЖИЕ ИГРЫ Sam & Max Freelance Police, Psychonauts **РЕЙТИНГ ЖУРНАЛА** 65%

Многие любят жаловаться, что-де сегодня игры уже не те, а вот лет десять назад все было иначе — боевики динамичнее, квесты интереснее, а симуляторы реалистичнее. Но, как ни странно, большая часть попыток воссоздать классику оказывается неудачной. Видимо, мастерство многих разработчиков также осталось где-то в 1990-х...



«Насекопы. Часть 1» — довольно оригинальный по нынешним меркам проект. Сегодня разработчики нечасто решаются совместить, казалось бы, несовместимое — квест и аркаду. Сюжет игры переносит нас в далёкое будущее, где после ядерной войны миром правят не люди, а насекомые. Правда, у наших хитиновых наследников проблемы все те же, и главная из них — преступность. Несмотря на фантастический антураж и какую-то несерезность, «Насекопы» больше всего напоминают полицейские сериалы 1970-1980-х годов — как стилем, так и атмосферой. На месте все атрибуты жанра — пара колоритных, но не похожих друг на друга героев, запутанное преступление, великолепные диалоги и непредсказуемый финал. Беседы персонажей вышли особенно удачно — по качеству, проработке и концентрации юмора они способны заткнуть за пояс многие творения LucasArts.

Игровой процесс «Насекопов» разбит на две части — квест и платформенную аркаду. Но если главный недостаток приключенческой части — довольно скучные и однообразные головоломки, то платформер — это провал. Должно быть, авторы ориентировались на все те же шедевры 1990-х годов. Однако сегодня монотонные пробежки, стрельба или прыжки по платформам уже слишком скучны. К тому же временами играть довольно сложно — противники воят толпами, а особо хитрые финты требуют буквально виртуозного обращения с клавиатурой. Конечно, такие эпизоды помогают разнообразить игру, но по тридцать раз проходить один и тот же участок надоедает очень быстро. Если, конечно, вы не играете круглыми сутками в платформеры.

И тем не менее авторы «Насекопов» выбрали верное направление. Атмосфера, симпатичные герои и крепкий сюжет у игры уже есть. А исправить ошибки в аркадной и квестовой частях Crackpot вполне по силам. Поэтому у «Насекопы. Часть 2» есть неплохие шансы рассчитывать на более высокую оценку.

- **ДОСТОИНСТВА** сюжет и атмосфера, диалоги, юмор
- **НЕДОСТАКТИ** завышенная сложность и монотонность аркадной части, скучные головоломки

● Роман Летец



The Political Machine 2008

ЖАНР стратегия **РАЗРАБОТЧИК** Stardock Entertainment **ИЗДАТЕЛЬ** Stardock Entertainment **ПОХОЖИЕ ИГРЫ** The Corporate Machine **РЕЙТИНГ ЖУРНАЛА** 62%

Говорят, будто экономическая стратегия — нечто такое, что создано лишь для просвещенных умов, умудряющихся держать в голове десятки нюансов и не заснуть от монотонности. По большому счету, так оно и есть: достаточно вспомнить Capitalism Тревора Чана или SimCity. Но и в этом жанре бывают «разгрузочные дни». Stardock Games, известная своей серией космических стратегий Galactic Civilization, в канун выборов президента США создала «легкую» экономическую стратегию, продолжение The Political Machine с индексом 2008.

По сравнению с версией четырехлетней давности изменений не так много, как хотелось бы. В основном обновились графика и, конечно, сюжет. Взамен плоских комиксов в версии 2008 появились объемные отлитые из пластика болванчики с огромными головами. Карта штатов также стала трехмерной, появились спецэффекты, что, впрочем, мало изменило процесс расправы над оппонентом.

Выбрав кандидата из десятка возможных (или создав своего), мы отправляемся на покорение Белого дома. Нам предстоит, начав с собственного штата, насядь в родной стране свои идеи, зарабатывать и тратить деньги, строить штабы, нанимать помощников. Как и положено в пошаговой стратегии, у игрока определенный запас очков действий, которые он может истратить на перелет в другой штат, постройку нового штаба, зажигательную речь, финансовую помощь штату или размещение рекламы в СМИ.

Цель игры ясна и незамысловата — необходимо рационально тратить средства и при этом заручиться поддержкой большей части населения. Стратегический подход заключается в том, что в каждом штате свои проблемы и разное соотношение демократов и республиканцев. Поэтому

неразумно тратить силы на штат с маленьким населением, в котором к тому же большинство жителей — приверженцы оппозиционной партии.

По мере продвижения в кампании нам выпадет возможность встречаться с журналистами и отвечать на их провокационные и подлые вопросы (ну что поделать, профессия такая). К сожалению, разработчики не предусмотрели теледебатов, а было бы интересно посмотреть, как обливают друг друга водой Обама и Клинтон.

Удивительная особенность The Political Machine 2008 — проработанная стратегическая модель, с одной стороны, и удивительно легкая атмосфера шутовской борьбы за власть — к этому располагает дружелюбный интерфейс. Игрушка притягивает к себе настолько же быстро, насколько надоедает: несмотря на неплохой искусственный интеллект и хороший баланс, после двух-трех предвыборных гонок вырабатывается универсальная тактика и все становится слишком предсказуемым, то есть почти таким же, как в жизни.

- **ДОСТОИНСТВА** оригинальная идея, хороший баланс, удобный интерфейс, простота
- **НЕДОСТАКТИ** монотонность процесса, мало отличий от предыдущей части

Акелла

MMORPG



Точно воспроизведённые аспекты морских битв.



Вся экономика полностью создается игроками, которые изготавливают и продают все - от настоящего пиратского рома до кораблей.



Сочетание PvP и PvE. Вас ждет борьба за влияние над 80 карибскими портами. Политически карту меняют сами игроки, захватывая территории.



Более 65 исторически достоверных разновидностей судов.

ПОЙМАЙ ВЕТЕР УДАЧИ!

PIRATES OF THE BURNING SEA КОРСАРЫ ONLINE

РЕКЛАМА

www.akella-online.com www.corsairs-online.ru



ХИТ ZONA

Настроение!

M.Видео



2008 Akella, Flying Lab Software LLC, Sony Online Entertainment LLC.

SOE и логотип SOE являются зарегистрированными товарными знаками Flying Lab Software и логотип Flying Lab Software является зарегистрированным товарным знаком.

Все другие знаки и наименования принадлежат соответствующим владельцам. Все права защищены.

Легальное копирование преследуется по закону. Тех. поддержка: (495) 545-68-46, nataly@cdnavigator.ru.

Оптовая продажа: Москва, (495) 363-46-14, nataly@cdnavigator.ru.

Санкт-Петербург, (812) 252-49-65, akella@msgbox.ru; Ростов-на-Дону, (863) 290-78-42, akellastovo@zaonet.ru.

Новосибирск, (383) 227-74-64, akellansk@kella.com; Екатеринбург, (343) 297-34-42, akellaekb@sky.ru.

Представитель на Украине: "Мультигейм", www.multitrade.com.ua.

Филиал ООО "Полет Навигатор" в Санкт-Петербурге (дистрибуторское подразделение компании "Акелла"), Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д. 37, тел/факс: (812) 252-49-65.



SONY ONLINE ENTERTAINMENT



Акелла

online

● Роман Летец



Nancy Drew: The Phantom of Venice

ЖАНР квест **РАЗРАБОТЧИК** Her Interactive **ИЗДАТЕЛЬ** Her Interactive
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ Новый Диск **ПОХОЖИЕ ИГРЫ** Nostradamus:
 Last Prophecy, Legend of the Crystal Skull **РЕЙТИНГ ЖУРНАЛА** 70%

Эта девочка отнюдь не гений международного сыска, однако и книг, и игр с ее участием больше, чем о Шерлоке Холмсе и Эркюле Пуаро вместе взятых. Бедняжку Огюста Дюпена разработчики забыли вообще, зато дите Кэролайн Кин, по имени Нэнси Дрю, знают все. «Я не профессионал, мне просто нравится разгадывать тайны», — говорит она в уже восемнадцатый раз в *The Phantom of Venice*. Что ж, раскрывать тайны у нее и вправду получается неплохо.

Нэнси по-хорошему следовало бы запереть дома, потому что каждый раз, когда она куда-то приезжает, случается загадочное происшествие, преступление и вообще полный переполох. Но на этот раз все с точностью до наоборот: полиция сама приглашает юную сыщицу для расследования похищений произведений искусства в Венеции таинственным человеком в маске.

Надо признать, что после перенасыщенной мини-играми и поручениями в стиле «подай-принеси-пошел-вон-не-мешайся» *Legend of the Crystal Skull* венецианская приключение выглядит как новый этап в истории серии. Долгожданный качественный рывок произошел. Интерфейс, графика — это все осталось таким же устаревшим, однако приключение похоже именно на приключение, а не на набор головоломок. Распутывание клубка тайн в играх *Her* всегда было интересным, но в восемнадцатой части разработчики рачительно подошли к содержанию диалогов, вставив в них ироничные нотки и добавив немного итальянского колорита.

Хотя головоломок и стало меньше, они, конечно, не исчезли: разгадывать хитроумные загадки придется не раз и не два, но больший акцент сделан на классическом поиске и применении



предметов, что несколько увеличило динамику прохождения. Как и в *Nostradamus: Last Prophecy*, Нэнси придется много раз переодеваться, чтобы пройти в определенную область и встретиться с нужным человеком.

Дух конспирации и тесное сотрудничество с полицией сильно влияют на атмосферу расследования. Ощущение от *The Phantom of Venice* как от путешествия в детство, когда мы затевали игры, скрывая от родителей какие-то пустяковые вещи, которые считали значительными, маскировались, и от этого игра казалась частью взрослой жизни — какая же то была романтика! Большое спасибо «Призраку Венеции» за напоминание о тех беззаботных днях, а *Her Interactive* за качественное и интересное приключение.

- **ДОСТОИНСТВА** интересная история, хорошие загадки
- **НЕДОСТАКТИ** устаревшая графика и анимация

● Роман Летец



SimCity Societies: Destinations

ЖАНР стратегия (градостроительный симулятор) **РАЗРАБОТЧИК** Tilted Mill Entertainment **ИЗДАТЕЛЬ** Electronic Arts **ПОХОЖИЕ ИГРЫ** City Tycoon: New York, City Life **РЕЙТИНГ ЖУРНАЛА** 65%

От многочисленных градостроительных симуляторов *SimCity* (Maxis) всегда отличался двумя изюминками: глобальным и разносторонним подходом к обустройству мегаполиса и еще непрямым контролем. Мы прокладывали дороги, строили аэропорты, подводили электричество и канализацию к домам — одним словом, создавали все условия для прогресса, но развитие шло как-то само по себе. В итоге вчерашнее село становилось мегаполисом с огромными предприятиями и небоскребами. Но смена разработчика, веяния моды и влияние издателя в лице Electronic Arts изменили лицо и душу серии. Прошлогодняя *SimCity Societies* уже была не такой, как раньше, а дополнение *Destinations* сделало еще один шаг по новому пути развития.

Теперь игроку не нужно просчитывать бюджет и заниматься рутинной работой. Игрушка стала больше походить на *City Tycoon* и *City Life*. Наша задача — построить город определенного типа. На выбор провинциальный, киберпанк, туристический и еще дюжины на видов городов. Эти стили можно комбинировать, но в определенный момент придется выбирать, каким будет «Город имени Вас».

Суть деления на типы в том, что существует шесть видов ресурсов и каждое строение потребляет и вырабатывает один из них. Например, в антиутопическом городе преобладает ресурс Власть, в туристическом — Удовольствие, и так далее. Разумеется, какой-то баланс соблюдать придется — даже в «городе счастья» должны быть пожарная служба и полицейский участок.

Разработчики сказали «нет» растущим ввысь домам и вширь заводам. Напомнило *City Tycoon: New York*? Пожалуй, да, но с одним отличием: *Destinations* кроме стандартных построек предлагает новые виды зданий и городов —



те, что связаны с отдыхом. Наша цель — создать Туристический Рай. Сложность в том, чтобы ублажить туристов, но и о потребностях аборигенов не забыть. В условиях предсказуемой социальной модели это не очень сложная задача.

В итоге перед нами красава безделушка — построить пару городов еще интересно, а что делать дальше? Игра слишком просто, не очень увлекательно, а любоваться, хм... За этим можно было бы сходить в тот же *City Tycoon*. Будем надеяться, что это дополнение — не показатель будущего развития серии и жанра в целом.

- **ДОСТОИНСТВА** простой игровой процесс, приятная графика
- **НЕДОСТАКТИ** быстро надоедает, излишняя аркадность

Акелла

В мире Анкарии магия неразделима со всеми живущими созданиями.

Умеющий управлять течением волшебной энергии владеет огромным могуществом, и если его душа темна, последствия могут быть необратимыми.

Легенды гласят, что однажды придет герой, от выбора которого будет зависеть судьба всей Анкарии. Станет ли она царством света, или навсегда погрузится во тьму - решать только вам...

Огромный волшебный мир, открытый для исследования
Великолепное графическое исполнение и поддержка AGEIA PhysX

Детально проработанная сюжетная линия с множеством побочных заданий

Поддержка многопользовательского режима - совместное прохождение и PvP

6 героев со своими преимуществами и недостатками

ACTION-RPG

ACTION LINE
ASCARON

SACRED 2 FALLEN ANGEL

© 2008 ООО "Акелла"
Все авторские имущественные права на территории России, СНГ и стран Балтии.

Нелегальное копирование преследуется.

Игры с доставкой www.cdgames.ru

Тех. поддержка: (495) 363-4612 E-mail: support@akella.com

Санкт-Петербург, (812) 252-49-65, akella@msgbox.ru;

Ростов-на-Дону, (863) 290-78-42, akellarostov@aaanet.ru;

Новосибирск, (383) 227-74-64, akellansk@akella.com;

Екатеринбург, (343) 297-34-42, skellaekb@skuya.ru;

Представитель на Украине - Мультигейт - www.multigate.com.ua.

Филиал ООО "Полёт Навигатора" в Санкт-Петербурге (дистрибуторское подразделение

компании "Акелла"). Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, тел/факс (812) 252-49-65.



Акелла

© 2008 "ASCARON"

М.Видео

ХИТ ZONA

Настроение!



Розничная продажа в магазинах фирм "Союз", "М.Видео", "ХитZona", и "Настроение".

Space Siege

Жанр

боевик с ролевыми элементами

Разработчик игры

Gas Powered Games

Издатель

Sega

Издатель в России

Soft Club

Похожие игры

Alien Shooter, Shadowgrounds, Dungeon Siege

Сетевые режимы

интернет, локальная сеть

Адрес в сети

www.spacesiege.com

Системные требования

Процессор: 2 GHz; 1 GB; video 256 MB
Видеокарта: 3 GHz; 2 GB; video 512 MB

Увлекательность

7

сложная физика, динамика боя;
полнолинейный проходящий; разные
ветки — фикция

Графика

8

анимация персонажей — нет

Звук

9

динамичная музыка, звуки оружия — нет

Игровой мир

8

подача информации в мире, диалоги
персонажей, их характеристики;
некоторые моменты сюжета вторичны

Удобство

7

сбор предметов, система сохранений;
управление мышью; нет мини-карты;
основная карта одноуровневая

Новизна

НЕТ

Интерес повторной игры

НЕТ

Вердикт

Беги и стреляй, стреляй и беги, ведь главное — это процесс уничтожения врагов. Сюжет, развитие персонажа и усовершенствования делают игру разнообразнее и интереснее.

10 июня 2202 года флот враждебно настроенной инопланетной расы керак должен выйти на орбиту Земли. Все межзвездные колонизационные корабли обязаны покинуть планету днем ранее. Как обычно, что-то пошло не так, и последние корабли отбывающего флота попали прямо в пасть к врагам.

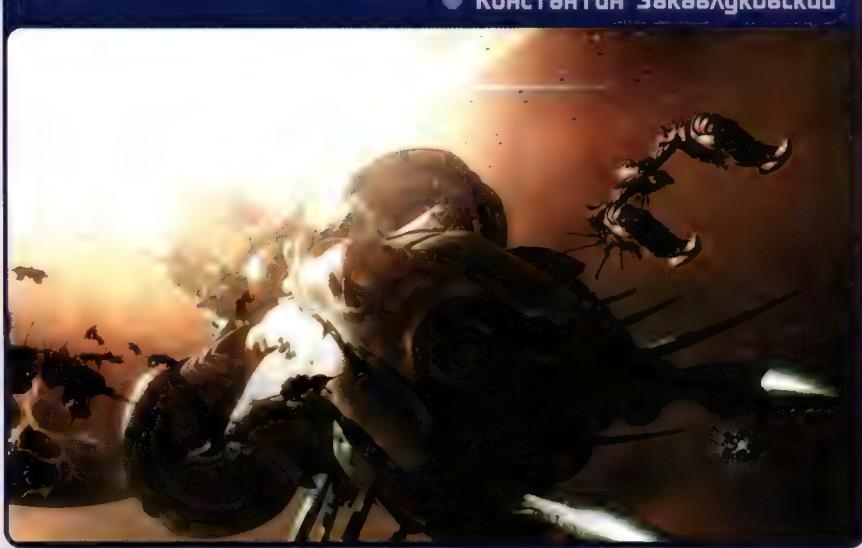
Рейтинг журнала

Награда журнала

80%



Константин Закаблуковский



По рельсам сюжета

Межзвездный колониальный корабль «Армстронг» сумел уйти, прихватив с собой десантную капсулу кераков. Игроку в роли инженера-робототехника из сил безопасности Сета Уолкера придется разобраться с происходящим, а огромный корабль будет местом событий.

Сюжет игры нельзя назвать гениальным, хотя фору многим книгам и фильмам он может дать. При этом с серединой игры он временами сползает к клише и просматривается до самого финала. Тем не менее слушать диалоги главного героя с помощниками и читать повсеместно встречающиеся наладонники интересно. У подавляющего большинства игр такого рода, Diablo в том числе, и этого нет, там сюжет и вовсе сводился к «убить главного гада».

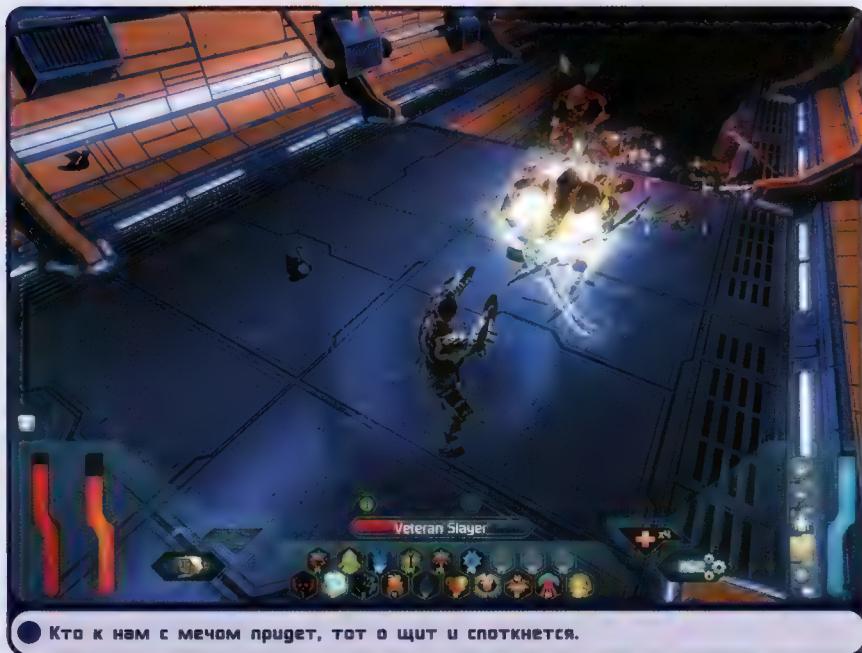
Героя окружают помощники, которых он встречает по пути. Хотя встреча в данном случае зачастую означает спасение. Все они — личности. Пусть глубина проработки их оставляет желать лучшего, но это уже не картонные куклы-статисты.

Офицер связи Джина Рейнольдс, хирург-кибернетик доктор Эдвард Десото, друг и сослуживец Джек Хендерсон, механик Фрэнк Мерфи. У каждого свой стиль общения и собственный голос, за что большое спасибо и сценаристам, и актерам.

Но из истории приходится расплачиваться — линейностью. За локацией «А» всегда следует локация «Б», при каждом прохождении везде одни и те же монстры, оружие находится все в тех же местах. Dungeon Siege тоже многообразием вариантов не отличалась — есть дорога, вот и топай по ней через все королевство Эб... но там хоть ответвлений были.

Спектакль полутора актеров

Всем не угодишь — это прописная истинка. Особенно тяжело с теми, кто хочет видеть игру своей мечты, а выходит нечто другое. Так и в этом случае некоторые ждали полноценную ролевую игру. Но никто ведь этого не обещал! Очередного Diablo тоже не вышло, что пошло игре только на пользу.



Кто к нам с мечом придет, тот о щит и споткнется.



Против усиленных монстров используем специальные умения.

Space Siege был заявлен как action-RPG — ролевой боевик или, что намного ближе к истине, боевик с ролевыми элементами. Больше всего игра похожа на Alien Shooter или Shadowgrounds: локация — куча монстров, еще локация — еще куча монстров. Основное занятие — уничтожение врагов. Но, в отличие от вышеназванных, Space Siege значительно проще, что не идет игре на пользу, — все-таки выживание, а не легкая прогулка по парку кусающихся и стреляющих аттракционов, здорово оживляет игру.

А как же слово «ролевые элементы» в названии жанра? Вот они, на месте, правда, большей частью это техническая реализация присущих ролевкам особенностей. Осталось дерево умений в традициях rogue-like RPG — множество навыков в двух ветвях развития. Очки для их изучения и улучшения персонаж получает по мере прохождения, если хочется, можно назвать это выполнением квестов. На все не хватит, придется выбирать специализацию — быть солдатом, инженером или вовсе попытаться получить какой-то смешанный класс.

Сет перемещается по кораблю не один, у него есть напарник — военный робот HR-V, персонажи зовут его Харви. На полноценную партию компания не тянет, но робот за полчеловека сидеть. Жаль, что он молчалив, как рыба, — но что взять с железки.

Набора опыта в игре нет, но это новость, а для игр Gas Powered Games и вовсе норма. А развитие характеристик — есть. И процесс этот ближе всего к классическим аркадам — из поврежденных врагов и многочисленных разрушаемых ящиков и предметов падают запасные части. Собирательство и есть путь к силе и величию — можно потратить компоненты на увеличение характеристик персонажа, его спутника-робота или оружия, а при необходимости — сделать мины или гранаты.

Инвентарь также отсутствует, но отоснить это к минусам не стоит. Оружие в игре уникально и после нахождения становится доступно персонажу в любой момент. С гранатами и прочим — то же самое, если они есть, то и способность активна, достаточно перетащить ее на панель умений. Был бы подбор экипировки с поврежденных врагов, тогда бы понадобились бы и кукла персонажа, и инвентарь. Но считать, что такие вещи обязаны быть в игре, равнозначно аналогичным требованиям в отношении, к примеру, Doom.

Остаться человеком

Одна из заявленных особенностей игры — выбор собственного будущего. Остаться человеком или заменить часть своих органов на кибернети-

ше, тем проще — они и сами по себе увеличивают характеристики, а вдобавок открывают доступ к новым умениям. Впрочем, люди с незамутненным сознанием и неиспорченным кибернетикой телом имеют свои умения, но их по одному в каждой из школ.

Интересно, что до ролевой игры осталось совсем немного — здесь бы очень помогла некоторая нелинейность и дополнительные задания. Вот, например, группа людей на посадочной площадке для шаттлов просит помочь, но Сет несколько миссий занимается своими делами, а когда приходит уже на повторный призыв о помощи, находит только тела погибших. Почему нельзя было пойти туда сразу?

Портативный арсенал

В игре десять видов основного оружия, и, что удивительно, почти все они могут быть актуальны до самого конца игры. Исключений, пожалуй, два — это начальные пистолет-пулемет и звуковой бластер, их как ни разивай, лучших образцов они не достигнут. Всем остальным можно найти применение, приоритеты зависят от человечности персонажа и его развитии в боевую или инженерную ветки.

Например, штурмовая винтовка обладает не самым большим базовым уроном, зато урон критический — самый высокий. В руках человека-инженера с умением, значительно повышающим этот шанс, она становится машиной смерти. Но работает способность недолго, потому в обычном состоянии стоит переключиться на другое оружие, с высокими базовыми повреждениями. Или инопланетный пистолет, стреляющий разрядами электричества, — можно с помощью умений значительно повысить его убойную силу, пусть она не максимальна по цифрам, зато игнорирует броню. А ракетница бьет слабо, зато по большой площади, что намного эффективнее против групп противников, нежели обычное оружие. И подобные плюсы можно найти для каждого оружия из оставшихся.



Если пытаться оценивать игру как ролевую, то картина получается непривлекательной. Но это — боевик с ролевыми элементами, пусть слишком аркадный и легкий, и воспринимать его нужно соответственно. Игровой процесс настраивается под себя с помощью развития умений — можно идти направом или, в другой крайности, выманывать врагов на оборонительные рубежи. В любом случае в центре внимания — уничтожение толп врагов, а на закуску — неплохой сюжет.

Управление и горячие клавиши

Управление нестандартное, а посему неудобное. Оно почти полностью завязано на мышь. Привыкание идет быстро, но лучше бы все было иначе.

Перемещение осуществляется с помощью левой клавиши мыши — куда нажал, туда и пошел. Ею же открываются двери и ящики.

Стрельба — с помощью правой кнопки мыши, достаточно зажать и навести на цель. Одновременно зажатый **Shift** позволяет вести огонь по произвольным целям, например по ящикам.

Работает либо то, либо другое, поэтому персонаж не может одновременно вести огонь и бежать.

0-9 — использование умений персонажа.

F1-F9 — управление роботом HR-V.

E — перекатиться в направлении указателя мыши.

H — использовать аптечку.

Z — собрать все запчасти и аптечки вокруг себя.

Tab — переключение оружия.

C — сведения о персонаже.

L — цели миссии.

M — карта.

K — дерево умений.

T — способности.

W, A, S, D — самый оригинальный ход: управление камерой, приближение-удаление и повороты вокруг персонажа.

РУКОВОДСТВО

Характеристики

И персонаж, и его верный помощник обладают характеристиками, определяющими их эффективность в бою.

Здоровье (Health). Теряется при получении повреждений. Не удивительно, но если запас падает до нуля, персонаж гибнет. Восстанавливается до максимума аптечкой или в модуле лечения.

Энергия (Energy). Тратится на использование умений и активацию некоторых инженерных устройств. Набирается в бою, при каждом попадании по противнику, а полностью восстановить ее можно только в модулях лечения.

Сила атаки (Power). Модификатор урона оружия и умений из боевой ветки.

Наука (Science). А это аналогично, но для инженерных устройств и умений, что, впрочем, одно и то же. Сюда относится все — от гранат до турелей.

Броня (Armor). Снижает получаемые повреждения от физического урона.

Сопротивление огню (Fire Resist). Повышает защиту от огненного урона.

Сопротивление электричеству (Electrical Resist). Аналогично, но защищает от другой стихии — электричества.

Урон, темп стрельбы, вероятность критического попадания и модификатор для него зависят от оружия в руках героя.

Робот устроен проще человека, что не удивительно. У него также есть здоровье, броня и вооружение. Сопротивление стихиям собрано в один параметр (хотя на экране статистики он продублирован). А энергия, сила атаки и наука — прерогатива человека.

Характеристики растут с приобретением новых умений, но львиная доля усовершенствований придется на запчасти. «Местной валюты» падает много, но улучшить все не получится даже при самом большом желании (вариант тотального разрушения всего и вся оставим не рассматриваем). Да и порядок действий имеет значение. Первый рабочий стол встретится нам вскоре после пробужде-



Осколки наносят урон всем врагам, в пока те ползают, отбегаем и давиваем.

ния, а запас останется со старта. Хотя первая закладка открывается на оружии, стоит обратить внимание на вторую — с увеличением характеристик персонажа. Сначала увеличиваются броня, затем сопротивление огню и электричеству, после — здоровье, а усиление атак оставляем напоследок. С роботом проделываем те же операции, естественно, по очереди с главным героем, отдавая приоритет хозяину. Цены с каждым улучшением растут, потому гнаться за максимизацией параметров по очереди не нужно. За оружие стоит браться, когда определитесь, что будете использовать если не до конца игры, то длительное время.

Устройства на уровнях

Модуль лечения (Health Module). Всегда, за единственным исключением, находится на станциях помощи (Aid Station Room), где никогда не бывает врагов. Полностью восстанавливает здоровье и энергию персонажа и ремонтирует Харви. Одновременно с оздоровляющими процедурами сохраняет игру в ячейку автоматического сохранения. В ближайшем модуле лечения герой появляется в случае гибели.

вает здоровье и энергию персонажа и ремонтирует Харви. Одновременно с оздоровляющими

процедурами сохраняет игру в ячейку автоматического сохранения. В ближайшем модуле лечения герой появляется в случае гибели.

Рабочий стол (Workbench). Находится на станциях помощи, рядом с модулем лечения. Здесь можно потратить честно заработанные запчасти на улучшение характеристик персонажа, робота и оружия либо собрать из них инженерные устройства. На начальном уровне рабочие столы отсутствуют.

Мастерская (Manufactory). Главная задача — восстановление робота после его гибели, обойдется сия процедурой в двадцать пять запасных частей. Если Харви поврежден, то бесплатно, то есть даром, ремонтирует его. При этом наш помощник телепортируется из текущей точки к мастерской, это может быть полезно, когда он не успевает залезть в лифт вместе с героями.

Модуль кибернетизации (Cyberinstallation Unit). Служит для имплантации кибернетических компонентов в тело героя. Встречается там, где мы по сюжету находим эти самые компоненты, а один установлен на базе, в медицинском центре «Дельта».

Оружие

Все оружие обладает четырьмя параметрами: уроном, частотой стрельбы, шансом нанесения критического урона и множителем для него же. Первые два определяют итоговый численный показатель — урон в секунду. Но критический урон и его вероятность в нем не учитываются, равно как поражение по площади и тип наносимых повреждений, потому ориентироваться только на эту цифру не стоит. Но и улучшать все подряд тоже не нужно — некоторые стволы откровенно проходные, а вернуть потраченное нельзя.

Персонаж всегда держит все найденное при себе, но в быстром доступе могут быть только два экземпляра. Теоретически, достать любое оружие из имеющегося можно когда угодно, но в скоротечном бою на это просто нет времени.

Индукторный клинок (Magblade). Базовое оружие, но вовсе не классическая единичка. По прямому назначению энергетический клинок использовать сложно, пусть у не-



В ближних врагов стреляем, а дальних забрасываем гранатами.



Смертельный урон изрядно подстегнёт здоровье врагов.

го урон больше, но с дистанционным оружием бой скоротечнее и безопаснее для героя. Зато он наделяет владельца просто так сверхъестественными способностями — возможность посыпать густки энергии во врагов или бить их вокруг себя. Интересно, что для применения умений совершенно не обязательно брать это оружие в руки — персонаж всегда держит его в левой руке, вне зависимости от того, какая пара выбрана.

■ ЭТО ВАЖНО: усовершенствование инженерного оружия не дает уменьшения урона от умений.

Пистолет-пулемет (Submachine Gun). А вот это — действительно «единичка», поскольку явление кратковременное. Первое задание в основной части игры — найти именно это оружие. Его можно прилично «раскачать», но для этого придется вложить в улучшения очень много запчастей. Лучшие образцы появятся раньше.

Акустический пистолет (Sonic Blaster). Мощная для начала игры вещь, но обладает одним большим недостатком — низкой дальностью. Впрочем, можно использовать его в паре с пистолетом-пулеметом или, позднее, со штурмовой винтовкой, благо переключаются они очень быстро.

Штурмовая винтовка (Assault Rifle). Приходит на смену пистолету-пулемету и будет неплохим оружием в средний период игры. Может быть полезной даже в поздний, но тогда ставку нужно делать на критический урон — ведь он у штурмовой винтовки может превысить триста процентов обычного.

Пистолет кераков (Kerak Pistol). Точнее, пара пистолетов. Очень специфическое оружие, хотя для своего периода очень мощное. Найти его можно, тщательно обшаривая все заливы, в то время как остальное лежит едва ли не на пути (находится в локации Colonist Quarters, ближе к концу, перед последними двумя дверьми — слева от лифта будет заставленная ящиками дверь, а изнутри она еще и заминирована). Пистолеты кераков стреляют электроплазмой, то есть игнорируют броню, но зато с ними нельзя использовать зажигательные пули. Они станут более эффективны, если выучить умение «сила элементов», добавляющее по пять процентов к урону четыре раза.

Может быть полезной, только если пистолет пропустили.

Гауссова пушка киборгов (Cyborg Gauss Cannon). Встречается уже в самом конце игры, требует для использования кибернетических имплантатов рук и ног. Стреляет редко, причем частота стрельбы не увеличивается улучшениями, но зато шанс критического урона максимальный среди всего оружия, при максимальном развитии в этом направлении (улучшения оружия, имплантат, умения) он может достичь тридцати пяти процентов. А наибольший возможный урон — двести восемьдесят процентов базового. То есть применять его стоит для уничтожения финального босса.

Инженерные устройства

На использование устройств нет ограничений, разве что надо найти чертежи для них. Но при изучении умений из инженерной ветки растет их мощность и прочность. Большинство устройств изучается персонажем по мере прохождения, а два — только с помощью умений в инженерной ветке.

Аптечка (Health Pack). 20 запчастей за штуку. Полностью восстанавливает здоровье персонажа. Но при любом раскладе больше четырех штук унести с собой не удастся.

Импульсная граната (Impact Grenade). 5 гранат за 30 запчастей. Обычная граната с радиусом поражения физическим уроном четыре метра. Перезарядки нет, можно кидать в толпу врагов хоть пять штук подряд. Взрываются при столкновении с жертвой либо через некоторое время. Если не очень активно их использовать, то будет хватать даже тех, что выпадают по пути из врагов и ящиков.

■ НА ЗАМЕТКУ: гранатами можно эффективно уничтожать минные поля вновьущих

Плазменная граната (Electroplasma Grenade). 5 гранат за 80 запчастей. Наносит немного больше урона, чем импульсная, радиус поражения пять метров, а повреждения — электрические. Но для постоянного использования они дороговаты даже для инженера с вдвое удешевленным производством.

■ ЭТО ВАЖНО: бомбу гранаты у новушки цветят туда, где в момент инициирования умения находится указатель мыши

Оглушающая бомба (Stun Bomb). 5 бомб за 60 запчастей, требуется изучение одноименного умения. Урон совсем небольшой, зато цель парализуется на пять секунд. Этого более

Хроника катастрофы ■ причины вторжения

9 октября 2198 года межзвездный колонизационный корабль «Ребекка Ли» прибыл к Бете созвездия Гончих Псов и направился ко второй планете системы. 17 января следующего года, после шести дней орбитального полета, планета была признана годной для колонизации и названа Элизиум. На ней начали возводиться первые человеческие поселения.

Но не прошло и месяца, как к планете прибыл флот расы керак и уничтожил более сорока тысяч поселенцев. Корабль «Ребекка Ли» подал сигналы о помощи окрестным кораблям и поселениям. Все они были отслежены и в течение двух последующих лет уничтожены.

3 мая 2202 года флот кераков вошел в Солнечную систему, прорвал оборону вокруг Титана и уничтожил последний действующий колонизационный корабль Земли «Френсис Дрейк». Два дня спустя был принят проект «Исход с Земли», по которому срочно достраивались пять колонизационных кораблей «Армстронг», «Гагарин», «Синг», «Соинка» и «Бальбоа». Ничтожно мало для эвакуации человечества, но на большее не было времени.

Флот кераков ожидался на орбите Земли 12 июня, но появился на два дня раньше. Из пяти досрочно стартовавших кораблей смог выжить только «Армстронг», а Земля была уничтожена. Люди на борту остались единственными представителями вида Homo Sapiens во вселенной.

Как стало известно позднее, вторая планета Беты Гончих Псов была для кераков священной, а действия землян — ее осквернением. С их точки зрения наказание могло быть только одно — смерть. Человечество само поставило себя на грань гибели.



Владыка кераков притягивает к себе всех в округе, чем и воспользуемся — удар клинком неплохо его покалечит.

чем достаточно, чтобы закидать врагов обычными гранатами или же просто нейтрализовать часть противников. Умение перезаряжается пятнадцать секунд.

Огненные ловушки (Fire Traps). 5 ловушек за 30 запчастей. Точно так же, как и гранаты, метаются в туманную даль в направлении противника. Но действуют совершенно иначе — прилипают к поверхности, а при приближении врага через пару секунд взрываются, наносят урон и поджигают жертву. Надо сказать, что не особо полезная вещь — все равно добывать приходится оружием.

Гравитационные ловушки (Gravity Traps). 5 ловушек за 40 запчастей. Вообще не наносят урона, зато притягивают к себе все цели в радиусе пяти метров. При этом жертвы теряют возможность стрелять. Можно использовать в комплекте с огненными ловушками и другими инженерными устройствами или же просто прикрываться от приближения противников.

Дрон-бомба (Bomb Drones). 2 дрона за 20 запчастей, требуется изучение одноименного умения. Очень мощная по сравнению с гранатой мина с пятиметровым радиусом поражения, да еще и с возможностью самодоставки к цели. Но есть сложности: двадцать пять секунд перезарядки — это использование один раз за бой, низкая дальность обнаружения цели — если поставить слишком далеко, он останется на месте. Лишним он уж точно не будет.

Пулеметный дрон (Gunner Drones). 2 дрона за 50 запчастей. Персонаж создает дрона, летающего вокруг него и наносящего постоянный урон противникам (поскольку стреляет беспрерывно). Живет сорок секунд, а перезаряжается умение минуту.

Боевые дроны (Combat Drones). 2 дрона за 50 запчастей. Вокруг героя появляются три дрона, их суммарная атака в полтора раза больше, чем у пулеметного. Но бывают они только в упор и действуют значительно меньше — двадцать секунд при сорока перезарядках. В любом случае, они тоже не будут лишними.

Охранная пушка (Gun Sentry). 2 пушки за 40 запчастей. Герой устанавливает турель, обстреливающую врагов. В плюсах — относительно быстрая перезарядка (десять секунд при длительности действия тридцать), прочность и урон. А минус один — неподвижность, но это исправляется вытаскиванием врагов на нашу защиту или размещением уже во время боя.

Главная помеха в использовании способностей — интерфейс. В любом случае, уже в середине игры их количество переваливает за десяток и попросту не хватит ячеек под все желаемое. Только поэтому и появляется критерий «полезно — бесполезно». Воин переносит это относительно безболезненно, а вот инженеру после всех его устройств не хватит места под боевые навыки.

Боевые

Осколки (Shard Storm). 400 эн. Начальная способность. Все враги вокруг персонажа получают сильные повреждения и замедляются вдвое на восемь секунд. Оружие последней надежды — особенно на первых уровнях, пока не изучен щит.

■ НА ЗАМЕТКУ: если под удар попадет много врагов, то энергия не используется, умение может полностью восстановиться.

Смертельный удар (Deadly Strike). 250 эн., перезарядка 4 сек. Начальная. С помощью клинка герой посыпает в противника мощный заряд энергии. Обычных противников почти наверняка убивает сразу, а в сражении с усиленными помогает разделить их быстрее, чем они нас. Используется с самого начала и до конца игры.

Сильный удар (Bash). 150 эн., перезарядка 6 сек. Начальная. Очень сильное, но специфическое в использовании умение. С его помощью можно ударить только рядом стоящую цель. На обычного противника вряд ли стоит тратить, а в сражении с усиленными рукопашниками — незаменимо.

Сprint (Sprint). 50 эн., длительность 5 сек., перезарядка 3 сек. Начальная. Единственное применение спринту, которое удалось найти, — перемещение по уже посещенным местам, что придется делать только в случае большой забывчивости.

Зажигательные патроны (Fire Clip). 200 эн., длительность 15 сек., перезарядка 30 сек. Изучается во время прохождения. Большинство видов оружия при попадании в цель еще и поджигает ее, нанося дополнительный урон. Не работает с энергетическим оружием и ракетной установкой.

Веерный удар (Fun Shot). 250 эн. Изучается во время прохождения. Персонаж выпускает семь зарядов, расходящихся веером под углом около тридцати градусов. Каждый наносит небольшие повреждения. Умение очень специфичное — действительно эффективно оно на близком расстоянии, а уже на нескольких метрах половина уходит в молоко. Да и против одиночек неэффективно. Тут уже дело личных предпочтений — однозначно о полезности или бесполезности говорить нельзя.

Прилив сил в бою (Battle Rush). 200 эн., длительность 20 сек., перезарядка 40 сек. Изучается приобретением умения. Описание этого и последующих умений см. в одноименном разделе далее по тексту.

Стойка (Lock Down). 150 эн., длительность 15 сек., перезарядка 40 сек. Нужно умение.

Веерный огневой вал (Fan Barrage). 300 эн., перезарядка 2 сек. Нужно умение.

Дисциплина (Discipline). 150 эн., длительность 20 сек., перезарядка 60 сек. Нужно умение.

Вызов (Challenge). 100 эн., перезарядка 10 сек. Прохождение, дается за выбор «темной» стороны. Заставляет всех врагов в радиусе семи метров от персонажа атаковать его. А на кого еще они могут нападать? Разве

Имплантаты

Установка имплантатов определяет сложность прохождения — чем менее походит наш герой на человека, тем легче. От наличия тех или иных усовершенствований зависит и возможность изучения тех или иных умений в обеих ветках, причем в различных случаях требуется что-то свое.

Каждая установка меняет изображение соответствующей части, при полной замене картинка персонажа при переговорах также становится другой. Кроме того, от количества имплантатов зависит финальный ролик при «положительном» завершении игры.

Кибернетический глаз (Cybernetic Eye). Снижает человечность на 4%. Увеличивает силу атаки персонажа на десять единиц.

Кибернетические ладони (Cybernetic Hands). Снижает человечность на 9%. Увеличивает критический урон от индукторного клинка в полтора раза. Сам по себе плюс не особо ценный.

Кибернетические руки (Cybernetic Arms). Снижает человечность на 15%. Повышает силу атаки на пять единиц, на столько же увеличивается максимальное носимое количество инженерных устройств.

Кибернетические ноги (Cybernetic Legs). Снижает человечность на 15%. Скорость персонажа с момента установки возрастает на 10%.

Кибернетический позвоночник (Cybernetic Spine). Снижает человечность на 12%. Длительность действия умения «щит» увеличивается на три секунды, при базовом значении пять и перезарядке десять — это очень много.

Кибернетический торс (Cybernetic Chest). Снижает человечность на 17%. Запас здоровья увеличивается на сто единиц, а энергии — на двести пятьдесят.

Кибернетический мозг (Cybernetic Brain). Снижает человечность на 23%. Вероятность критического урона при любой атаке увеличивается на 10%.

Способности

В бою персонаж может использовать способности. Часть из них известна сразу, некоторые приобретаются по мере продвижения по сюжету, а какие-то доступны только после изучения умений.

что на Харви, но гибнет тот крайне редко. Да, применять так можно, но яички под умения лучше использовать более толковым образом, а робота в случае чего можно и заново собрать.

Инженерные

Щит (Shield). 150 эн., длительность 5 сек., перезарядка 10 сек. Прохождение. Самое главное и обязательное умение в любом из вариантов прохождения — в половину времени оно **полностью** защищает героя от любых повреждений. А если установить кибернетический позвоночник, время действия вырастет до восьми секунд. То есть зазор будет всего две.

Вдохновление (Inspiration). 300 эн., длительность 8 сек., перезарядка 80 сек. Нужно умение.

Ремонтные микробы (Repair Microbots). 200 эн., перезарядка 60 сек. Нужно умение.

Все остальные способы — использование инженерных устройств. Их описание дано в одноименном разделе выше по тексту.

Управление роботом HR-V

Атака (Attack). Начальное. Харви начинает атаковать указанного врага или предмет. Если там ничего не оказывается, то выполняется следующая команда, движение.

Движение (Move). Начальное. Работ движется в указанную точку. Можно выманывать врагов на себя, вытаскивать Харви из боя в безопасное место, либо, что очень удобно, использовать электронного напарника для разминирования проходов.

Вернуться (Return). Начальное. Команда «к ноге», HR-V возвращается к персонажу.

Процесс ремонта (Repair Routine). 200 эн., перезарядка 15 сек. Начальное. В течение двенадцати секунд Харви восстанавливает себе сорок процентов от максимального здоровья. Незаменимое качество, повышающее выживаемость помощника в разы.

Мощный выстрел (Power Shot). 100 эн., перезарядка 3 сек. Прохождение. Судя по описанию, урон просто смешной, да и на практике особой силы увидеть не удалось. Бесполезная тратка энергии.

Огнемет (Flamethrower). 100 эн., перезарядка 3 сек. Прохождение. Робот выпускает конус огня, который повреждает врагов, поджигает, да еще и отбрасывает назад. Намного полезнее предыдущего, тем более при той же цене.

Электрический разряд (Electroburst). 100 эн., перезарядка 3 сек. Прохождение. Всем врагам вокруг HR-V наносится урон электричеством.

Притвориться мертвым (Feign Death). Перезарядка 20 сек. Прохождение. Еще одно умение, помогающее выжить, — пока Харви лежит, враги не обращают на него никакого внимания. А за это время можно немного отремонтироваться.

Умения

По мере прохождения игры персонаж награждают очками умений, по два за каждое выполненное задание. Всего их сорок. Потратить их можно на приобретение и улучшение умений.

Во-первых, они делятся на две большие группы — боевые и инженерные. Одни связаны с усилением самого персонажа, урона оружием и умениями. Другие направлены на создание более сильных и смертоносных устройств. Во-вторых, часть требует наличия

тех или иных имплантатов, а по одному в каждой ветке — наоборот, оставаться человеком. А в-третьих, система навыков оказывается очень даже уровневой — первый (он же строка в таблице умений) не требует ничего, второй — уже пять вложенных в группу очков, третий — десять и т.д. Таким образом, направление развития придется выбирать.

■ НА ЗАМЕТКУ: Для «человеческого» развития нужно «кладывать» очки во все доступные умения, чтобы получить доступ к специальному. Т.е. есть придется приобретать даже не очень нужные.

Боевые

Летальность (Lethality). 5 уровней умения. Сила атаки возрастает на четыре единицы за каждый уровень умения. Мало того что полезно, еще и обязательно для дальнейшего продвижения по линейке боевых умений.

Стойкость (Fortitude). 5 уровней. Максимум здоровья возрастает на 15 единиц за каждый уровень. То есть 75 в сумме. Это относительно немного, только начальное значение — 250, плюс будет рост за счет усовершенствований запчастями (еще сто единиц). Да и легкость игры позволит не тратить очки на всякую ерунду.

Критические удары (Critical Strikes). Требуется кибернетический глаз. 3 уровня. Выбор будущего киборга, стремящегося к частым критическим ударам. А так сами по себе шесть суммарных процентов — не очень много.

Улучшенный смертельный удар (Improved Deadly Strike). Требуется 5 очков. 5 уровней. Урон, наносимый умением «смертельный удар», возрастает на четыре процента за уровень. Это едва ли не самое часто используемое умение, потому и усиливать его необходимо.

Прилив сил в бой (Battle Rush). Требуется 5 очков, кибернетические ладони. 1 уровень. Это — едва ли не лучшее умение в боевой ветке, единственный недостаток — кибернетизация. Каждый раз, когда герой убивает врага, он получает тридцать очков жизни, и сила атаки увеличивается на десять единиц. Прямое столкновение с врагом? Легко!

■ В ЭТО БАГ: умение срабатывает при уничтожении не только врагов, но и вообще любого разрушаемого объекта. Забывши крылья — побег, ниши, компьютерную мебель, зато набрал здоровья в проста.

Сила элементов (Elemental Power). Требуется 10 очков. 4 уровня. Необходимо только для двух видов оружия — пистолета кераков и фузинной винтовки. Но без этого умения это не лучшие образцы в конце игры, а с ним — по-траченным впустую четыре очка.

Сопротивление (Resistance). Требуется 10 очков, кибернетический позвоночник. 3 уровня. Оба параметра, сопротивления огню и электричеству, возрастают на тридцать единиц за каждый уровень. Это очень ощутимая прибавка, с учетом того, что урон таких типов не редкость.

Улучшенный веерный удар (Improved Fun Shot). Требуется 15 очков. 5 уровней. Каждый уровень повышает наносимый урон на пять процентов и снижает стоимость на десять единиц энергии. Приобретение зависит исключительно от личных предпочтений в использовании умения, уж очень оно специфическое.

Мастерство владения индукторным клинком (Magblade Mastery). Требуется 15 очков, кибернетические руки. 3 уровня. Каждый уровень увеличивает рукопашную атаку и урон от умения «сильный удар» на пять процентов. Первое-то не особо ценно, а вот второе идет в ход постоянно — так что учить, учить и еще раз учить, чтобы выжать максимум.

Фатальный удар (Fatal Strike). Требуется 20 очков, в том числе 5 очков в улучшенном смертельном ударе. 1 уровень. Еще одно ценное умение — все рукопашные способности бьют на пять процентов сильнее, получают три процента к шансу критического урона, а «смертельный удар» оглушает цель на две секунды.

Стойка (Lock Down). Требуется 20 очков, кибернетические ноги. 1 уровень. Несколько спорное умение, но с улучшенным восьмисекундным щитом показывает себя неплохо. На пятнадцать секунд персонаж теряет способность передвигаться, теряет четверть брони, зато на столько же увеличивается скорость атаки, а ее сила — на тридцать единиц. Но бывает, что враги уже закончились, а сдвинуться по прежнему нельзя.





Подходы по одному

Дисциплина (Discipline). Требуется 25 очков, человечность не менее 90%. 1 уровень. Урон, получаемый персонажем и роботом Харви, на двадцать секунд снижается вдвое, а время перезарядки — минута. Для тяжелых боев умение будет очень полезно.

Разгон процессора (Overclocking). Требуется 25 очков, кибернетические ладони и глаз. 3 уровня. За каждый уровень скорость атаки дистанционным оружием возрастает на два процента. Эффект будет несколько больше итоговых шести процентов, если у персонажа развита вероятность критического попадания.

Веерный огневой вал (Fan Barrage). 30 очков, в том числе 5 очков в улучшенном веерном ударе, кибернетический мозг. 1 уровень. Новое умение в дополнение к веерному удару. Вместо одной волны идут три подряд, каждая чуть слабее, но от всех вместе урон выше.

Инженерные

Гранаты (Grenades). 4 уровня умения. За каждый уровень умения на четыре процента вырастает урон от гранат, а их запас увеличивается на такое же количество. Необходимость приобретения зависит от стиля игры, но инженеру точно пригодится.

Закаленная броня (Tempered Armor). 4 уровня. А вот это — обязательно, поскольку очень сильно способствует выживаемости Харви. За каждый уровень он получает полсотни единиц брони.

Критическая неустойчивость (Critical Volatility). Требуется кибернетический глаз. 3 уровня. Шанс критического урона робота Харви, а также ловушек и гранат возрастает на два процента за уровень. В принципе немного, но для инженера-киборга с высоким базовым шансом это будет неплохим подспорьем.

Оглушающая бомба (Stun Bomb). Требуется 5 очков. 1 уровень. Открывается доступ к новому устройству. Описание — в разделе инженерных устройств.

Дрон-бомба (Bomb Drone). Требуется 5 очков, в том числе 4 в закаленной броне. 1 уровень. Открывается доступ к новому устройству.

Улучшенная огненная ловушка (Improved Fire Trap). Требуется 5 очков, ки-

бернетические ладони. 4 уровня. Урон от огненных ловушек увеличивается на пять процентов за уровень.

Синхронизированная тактика (Synchronized Tactics). Требуется 10 очков. 3 уровня. Персонаж и его робот наносят на два процента больше урона за каждый уровень умения. Немного? Да, но капля камень точит — из таких мелочей и складываются итоговые цифры повреждений.

Фабрикант (Fabricator). Требуется 10 очков. 5 уровней. А это умение инженер должен изучить обязательно — за каждый уровень стоимость изготовления устройств снижается на десять процентов. То есть при максимуме они стоят вдвое дешевле. И «технический» путь прохождения уже не кажется таким дорогим.

Синхронизированная стойкость (Synchronized Fortitude). Требуется 10 очков, кибернетический позвоночник. 3 уровня. Здоровье персонажа и Харви повышается на пять процентов за уровень.

Улучшенное охранение (Improved Sentries). Требуется 15 очков, 4 уровня. За каждый уровень умения здоровье охранных пушек возрастает на двадцать пять процентов от базового значения, урон на семь с половиной процентов, а дальность на три метра. Толку от таких пушек значительно больше, в первую очередь за счет радиуса стрельбы, что дает большие возможности при их размещении.

Ремонтные микробы (Repair Microbots). Требуется 15 очков, в том числе 3 в синхронизированной стойкости, кибернетические руки. Появляется новая способность — подлечивать себя и своего механического товарища по оружию. Вот для него будет ощутимый эффект — моментально восстанавливается почти половина здоровья, а Сет вылечится примерно на четверть.

Вдохновление (Inspiration). Требуется 20 очков, человечность не менее 90%. 1 уровень. Умение судного дня — шанс критического урона вырастает на три четверти. А это значит, что и урон становится попросту огромным. Использовать такое умение лучше со штурмовой винтовкой: с ее трехкратным увеличением враги попросту выкашиваются.

Улучшенные дроны (Improved Drones). Требуется 20 очков, кибернетические ноги. 3 уровня. Еще одно обязательное умение для киборга-инженера, за каждый уровень время перезарядки снижается на семь секунд (но максимум двадцать, а не двадцать одна), а длительность действия увеличивается на пять. То есть большинство дронов будут активны всегда, что значительно упростит и ускорит прохождение.

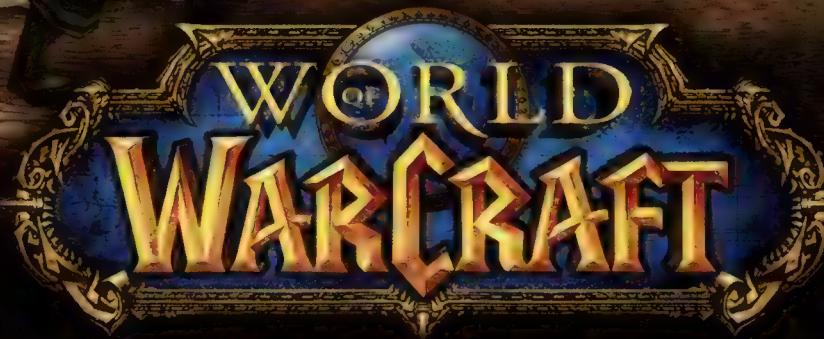
Кибернетические батареи (Cybernetic Batteries). Требуется 25 очков, кибернетический торс. 3 уровня. Максимум энергии увеличивается на сто единиц за каждый уровень. Энергия, безусловно, важна, но особых проблем с ее отсутствием в игре нет. А поскольку это единственное умение, где требуется кибернетический торс, то и необходимость его использования, даже с плюсами к здоровью, оказывается под вопросом.

Техническое мастерство (Technical Mastery). Требуется 30 очков, кибернетический мозг. 3 уровня. Урон, наносимый ловушками, гранатами, охранными пушками и дронами, возрастает на пять процентов за уровень.



Рой — он и есть рой, нападают толпой и пытаются закусать до смерти.

Сцена из игры



ТЕПЕРЬ НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ

ЭТО НЕ ИГРА. ЭТО ЦЕЛЫЙ МИР.

Откройте для себя мир World of Warcraft™ и присоединяйтесь к 10 миллионам могучих героев. Вас ждет мир мифов, магии и захватывающих приключений. Зубчатые заснеженные вершины, горные крепости, суровые извилистые ущелья, дирижабли, парящие в клубах дыма над жаркими полями сражений, боевые союзы, славные подвиги — бесконечное многообразие увлекательных открытий.

Спрашиваете, будет интересно? Да, господин.

Верить на слово не обязательно. Заходите на сайт www.warcraft.ru и загрузите 10-дневную бесплатную пробную версию. Прямо сегодня. Готовы? Тогда вперед!



ПОЛНОСТЬЮ
НА
РУССКОМ ЯЗЫКЕ

Продается в упаковках формата CD (включены 14 дней бесплатной игры) и DVD (включен месяц бесплатной игры).

S.T.A.L.K.E.R.

Чистое небо

● Александр Домингес



● Жанр

ролевой боевик

● Разработчик

GSC Game World

● Развработчик дополнения

GSC Game World

● Издатель

GSC World Publishing, Deep Silver

Valve (Steam)

● Издатель в России

1С

● Похожие игры

S.T.A.L.K.E.R.: Тень Чернобыля

Xenon: точка кипения

● Сетевые режимы

интернет, локальная сеть

● Адрес в сети

cs.stalker-game.com

● Дополнение

(не требует оригинальной игры)

● Новизна



5

● война группировок, модернизация оружия и брони, обновленная графика

● огромное количество багов, короткое прохождение, глобус концовки

● Вердикт

Многоплановый боевик, каким задумывался оригинал S.T.A.L.K.E.R. Поклонникам, однако, следует учесть, что атмосфера «Чистого неба» заметно изменилась.

● Овсянка, сэр!

● О главном герое замолвите слово

● Группировки и их войны

● Артефакты, оружие и снаряжение

● Модернизация снаряжения

● Монстры

● Аномалии и выбросы

● Полное прохождение

Дальше в Зону — ближе к небу...

А. и Б.Стругацкие,
«Пикник на обочине»

● Игра

● Рейтинг журнала

● Награда журнала

96%



● Дополнение

● Рейтинг журнала

● Награда журнала

71%



Овсянка, сэр!

Для начала поговорим о качестве. Такое начало не случайно, поскольку и от роскошного коллекционного издания, и от диска в сиротливой пластиковой коробочке будет пахнуть одинаково — чем-то недозрелым.

В свое время «Тень Чернобыля» ожидали очень долго. Так долго, что сам процесс ожидания породил целую субкультуру, представленную массой шуток с привкусом горечи. Сетевые остроты весьма метко назвали игру «еждалкером». С «Чистым небом» все вышло несколько иначе. Игра появилась достаточно быстро, но оказалась настолько сырой и недоработанной, что практически сразу же получила столь же меткое прозвище «вылеталкер».

Следует признать, что и на этот раз остряки не погрешили против истины. Зависания и вылеты на рабочий стол стали буквально «визитной карточкой» российского релиза, а форумы моментально заполнились плачем, сто-

ном и скрежетом зубовым. На момент написания статьи украинский и европейский релизы едва состоялись, так что их готовность к вылетам мне пока неизвестна.

По числу багов всех сортов «Чистое небо» можно сравнить разве что с небезызвестной «Точкой кипения», ставшей в этом вопросе если не рекордсменом, то эталоном. Уже упомянутые вылеты на рабочий стол щедро пересыпаны в «Чистом небе» разнообразными скриптовыми ошибками, вызывающими целый спектр негативных эмоций — от легкой досады до бешенства.

И был вечер, и было утро... И был патч 1.5.03. В нем, в частности, была обещана оптимизация игры. Однако после выхода заплатки тут же посыпались нарекания, что игра стала тормозить гораздо больше, а число вылетов нисколько не сократилось. Впрочем, судить об этом достоверно я не берусь, поскольку, едва заметив тревожную фразу «Сохраненные игры из предыдущих версий не будут работать после установки обновления»,



Первая попытка поиска артефактов закончилась подпорченным здоровьем. Хорошо хоть жив остался.

решил, что как-нибудь переживу и без патча.

Но это все был vox populi. Что касается лично меня, количество тормозов, багов и вылетов непропатченного «Чистого неба» было вполне терпимым. Да, были неожиданные крахи движка, были томительные ожидания союзников на контрольных точках, были и ошеломляющие заскоки игры после прохождения между локациями во время выбросов. Но в целом продвижение по сюжету шло вполне гладко, и совсем уж непроходимых «затыков» не случилось. Хотите верьте, хотите — нет.

Теперь — собственно об игре. А точнее, о том, чем она отличается от предшественницы.



Игровой мир заметно похорошел. При поддержке DirectX 10 клубы дыма и мокрые поверхности выглядят весьма натуралистично, да и с текстурами поработали на славу. Однако для игры на максимальных настройках потребуется мощная машина с экстремально дорогой видеокартой. Так что далеко не всем доведется полюбоваться на графические красоты Зоны в полном объеме.

Единственное, что хочется отметить особо, — по-настоящему темные ночи. Этот штрих весьма удачно лег в игру, усилив атмосферу негостеприимности Зоны.

Звуковое оформление не вызвало ни особых восторгов, ни нареканий. В общем и целом, его можно было бы назвать ненавязчивым, если бы не периодический сильный хор местной «гопоты», орущий: «Лови лимончик!» Лично мне для спринтерского забега хватило бы и сольного вопля. Да и сакраментальное: «Внимание, анекдот!» у костра, после которого следует секунда тишины (вырезано цензором, что ли?), а затем разноголосый хохот, тоже не порадовало. Нет, я понимаю, что большинство сталкерских анекдотов либо бородаты, либо беспросветно унылы, но все же...

Интерфейс, к счастью, изменился незначительно. Однако здоровенный минус хочется поставить невесть куда пропавшему индикатору усталости. В инвентаре он есть. А вот в HUD почему-то отсутствует. Неудобно, знаете ли, бежать на подмогу союзникам с открытым инвентарем. Да и точки зрения внутриигровой логики это тоже никак не оправдано.

мовки сможет пробить, с легкостью прошивается из дешевого оружия чернобыльской шланги. Прямо некуда деваться от этих гонников в кедах...

Еще один несомненный плюс — система улучшения оружия и брони. Об этих особенностях игры мы поговорим позже, а пока лишь хочу отметить, что зарабатывать на полную модернизацию хотя бы одного приличного «ствола» придется достаточно долго. А на улучшенную броню — еще дольше.

Наконец, проводники. Если путь через локацию не близок, можно найти проводника, отмеченного на КПК особым значком, и спросить его, куда он может вас провести. Вполне может оказаться, что туда, куда вам и надо.

■ ЭТО БАГ: при попытке перейти с проводником в другую локацию игра может зависнуть, причем намертво. Будьте бдительны!



«Чистое небо» оказалось заметно слабее, чем могло бы быть. Однако атмосфера Зоны, в общем и целом, сохранилась, обогатившись дополнительными штрихами (порой несколько аляповатыми). Вставляем диск в дисковод... И не жалуемся на то, что не предупредили о багах. Так-то вот.

О главном герое замолвите слово

Начнем, как водится в описании приквелов, с воспоминаний о будущем. «Тень Чернобыля» начинается с бешеной гонки грузовика, в кузове которого безвольной куклой лежит Меченный. Позже, если помните, мы с вами получили некоторое представление о том, кто и при каких обстоятельствах уложил его в этот грузовик. Вроде бы могущественное О-Сознание отловило непоседливого и не в меру любопытного сталкера, сущего свой нос куда не следует, а затем ошибочно закодировало его на убийство самого себя и отпустило на все четыре стороны. Но все это было как-то туманно и не изобиловало деталями. А теперь мы можем подробно проследить одну из главных причин, сделавших из матерого сталкера, известного как Стрелок, неопытного новичка со странной татуировкой на предплечье.



Вот так теперь выглядит прицельный режим у пистолета. Странно, правда?



Первый ночной бой на Заставе. Сколько их еще впереди...

Наш герой тоже сталкер, наемник-одиночка Шрам, проводящий в Зону тех, кто не способен выжить в ней самостоятельно, но зато может заплатить за услуги проводника. И у него, как и у Стрелка, тоже есть отличительная особенность. Он, что называется, «отмеченный Зоной». Мало кого Зона отпускает живым, если уж сомнешься у него на горле когти. Но Шраму неведомым образом удалось выжить после Большого выброса, убившего всю группу, которую он вел. Именно этот факт и натолкнул руководство группировки «Чистое небо» на мысль использовать Шрама для уникальной миссии, с которой не справится никто другой, — отыскать тех, кто виновен в Большом выбросе, и прекратить их безответственные хождения к Саркофагу.

Однако логика сценария порой хромает. Вот спрашивается, почему Шрам, переживший два выброса (один из них — на наших глазах), исправно гибнет при первом же последующем? Ладно, в игре объясняется, что его нервная система трансформирована Зоной и постепенно «выгорает». Но почему тогда любое количество выбросов, проведенных в укрытии, не влияет на нашего героя? И в чем, собственно, состоит его уникальное предназначение? Какие способности выделяют его на фоне остальных сталкеров? Ответ на этот вопрос так и не дается до самого конца игры, подменяясь лишь какой-то мистической невнятцей, вложенной в уста Лебедева.

Так или иначе, Шрам продвигается вперед, собирая разрозненные клочки информации о деятельности группы Стрелка, которая явно занимается чем-то очень интересным и связанным с походом к центру Зоны. Эти информационные фрагменты наш герой добровольно передает лидеру группировки «Чистое небо» Лебедеву, а от него получает дальнейшие указания. На этом этапе никаких пространственно-временных ограничений нет, так что можно вдоволь исследовать Зону, пособирать артефакты, заработать денег, улучшить оружие и броню. А заодно и познакомиться с ассортиментом игровых багов.

От Болот к Заставе, от Заставы к Свалке, от Свалки к Темной долине... Одиночки, бандиты, «Свобода», «Долг»... Клубок фактов постепенно распутывается, образуя нить, ведущую к планам неуловимого сталкера, касающуюся очередного похода к центру Зоны.

kadных условностей. А тут, понимаете ли, вертолет, который можно сбить из штурмовой винтовки, и неистребимый снайпер, отлично видимый в прицел. Несолидно...

Группировки

Помните, сколько было нареканий на недостаточное количество группировок, доступных для вступления? Так вот, теперь их стало чуть больше. А если точнее, три — «Сталкеры», «Свобода» и «Долг». Вступив в любую из них, вы не только получите скидку на покупку оружия, но и сможете поучаствовать в войне группировок. Она, разумеется, весьма далека от динамичных и напряженных сетевых баталий, но вносит некоторый элемент разнообразия в игровой процесс и дает возможность заработать денег. Но будьте готовы к неприятным заминкам. Взяв, к примеру, контрольную точку, можно часами дожидаться подхода к ней своей группы. И так и не дождаться, поскольку скрипты в игре иногда работают по законам какой-то совершенно нечеловеческой логики.

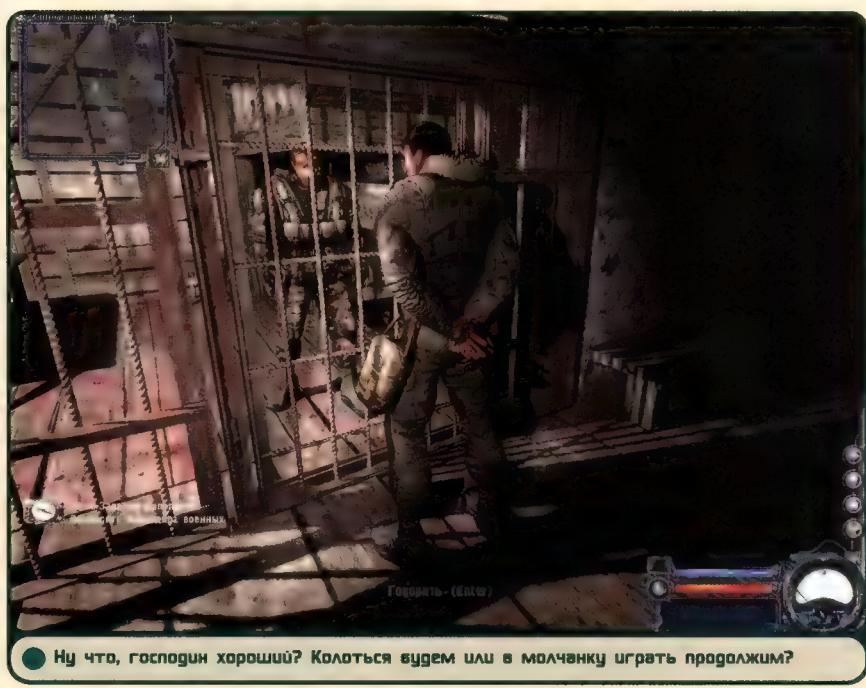
Изначально Шрам неформально состоит в группировке «Чистое небо», хотя и числится в «Наёмниках». Во всяком случае, в истреблении «Ренегатов» на болотах он принимает весьма активное участие. Но никаких дальнейших обязательств перед этой группировкой у него нет. Если вступить в любую другую, на взаимоотношениях с Лебедевым и «Чистым небом» это никак не сказывается.

Впрочем, есть еще одна группировка, в которую можно попытаться вступить. Это бандиты. Главарь выдает пару заданий, скрупулезно расплачивается, а дальше кормит обещаниями вроде «как только, так сразу». Мне так и не удалось добиться приема в славные ряды чернобыльской гопоты. Ну и ладно, не больно-то и хотелось пополнять ряды жлобов.

Всего же в игре насчитывается восемь группировок, с которыми Шраму придется так или иначе взаимодействовать.

Чистое небо

Немногочисленная группировка, во главе которой стоят учёные. Ее цели и задачи — стабилизация Зоны, предотвращение выбросов, приводящих к гибели множества людей, очистка Болот от криминальных элементов. Место дислокации — лагерь на Болотах.



Ну что, господин хороший? Колоться будем или в молчанку играть продолжим?

Ренегаты

Группа бандитов без единого руководства, противостоящая «Чистому небу». Никаких конкретных целей и задач не преследует, ограничиваясь попытками удержания нескольких укрепленных точек на Болотах. Место дислокации — Болота.

Сталкеры

Группировка одиночек, не желающих быть под единственным командованием. Смысл существования этой группировки — взаимопомощь и поддержка в трудных ситуациях. Цели и задачи — освобождение Свалки от бандитов. Место дислокации — Кордон.

Бандиты

Бестолковая толпа бандитов, не вызывающих никакой симпатии. Единого руководства формально существует. Цели группировки — контроль над Свалкой, которая связывает между собой несколько других локаций. Место дислокации — Свалка.

Свобода

Группировка, исповедующая полную свободу действий в Зоне для всех. Несмотря на централизованное руководство, достаточно анархична по сути. Цели группировки — противостояние «Долгу» и расширение своего влияния на Военные склады. Место дислокации — Темная долина.

Долг

Военизированная группировка, требующая жесткой дисциплины. Весьма хорошо вооружена и экипирована. Ее цель — изоляция Зоны, подавление активности мутантов и пресечение свободного выноса артефактов во внешний мир. Место дислокации — Агропром.

Наёмники

Группировка, стратегические цели которой совершенно непонятны. Судя по игровым событиям, она занимается выполнением заказов на боевую поддержку. Наличие единого руководства и дислокация неизвестны.

Монолит

Религиозно-мистическая секта, поклоняющаяся Монолиту — гипотетическому ар-



Нет, граждане бандиты, разговора у нас с вами не получится.

тефакту Зоны. Враждебна всем остальным группировкам, невзирая на их цели и действия. Задачи — защита Монолита от посягательств извне. Место дислокации — ЧАЭС.



Взаимоотношения с теми или иными группировками, кроме «Наёмников» и «Монолита», с которым и так все ясно, отражаются на КПК Шрама. В принципе, информация эта умеренно бесполезная, поскольку недруги в любом случае не будут таить неприязни, а моментально откроют огонь при первой же оказии.

Война группировок

Смысль войны группировок состоит в планомерном вытеснении вражеских отрядов с территории локации и захвате опорных точек. Игровая механика не предусматривает особой инициативности союзников, так что для захвата локации придется здорово побегать.

Начало войны знаменуется приказом о подавлении вражеских сил в определенной точке. Быстро смотрим на КПК, где именно эта точка находится, бежим туда и уничтожаем всех, кто там есть. Кроме представителей враждебной группировки, это могут быть монстры.

После зачистки ждем подхода одного из своих отрядов. Когда отряд подтягивается и закрепляется на точке, поступает сообщение об успешном завершении этапа. Таким образом, от точки к точке происходит захват территории локации. Дислокацию остатков вражеских сил удобно контролировать на КПК. Но не стоит заниматься самодеятельностью в обход приказов. Все равно на самовольно захваченную вами точку союзники не придут, пока не поступит соответствующее распоряжение.

■ НА ЗАМЕТКУ: Самовольные действия могут быть не только бесполезны, но и вредны, поскольку в то время, как вы штурмуете нужную точку, ваша группировка может потерять одну из уже захваченных.

После полного уничтожения вражеских сил территория переходит под контроль вашей группировки. Но это вовсе не означает, что на ней больше не будет боевых действий. Вражеские отряды будут время от времени появляться по краям локации и постепенно перехватят контроль. А ночью могут прийти мутанты. Их победа на контрольных точках тоже засчитывается в потери.

За каждый успешный захват точки, в которой вы приняли участие, полагается достаточно солидная денежная премия.

Артефакты Зоны

Артефакты, как вы помните, в «Тенях Чернобыля» буквально валялись под ногами. В «Чистом небе» такой халявы не будет. Здесь они невидимы, а находить их следует при помощи специального детектора, каждый раз подбираясь вплотную к смерти. Некоторые артефакты в «Чистом небе» сохранили названия, но сменили свойства, а остальные станут новинкой для игрока.

Следует заметить, что с точки зрения прохождения игры артефакты совершенно не обязательны. Даже на высшем уровне сложности можно дойти самого конца и без них.



Хм... Где-то я его уже видел. Очень знакомый старичок.

Здесь, вероятно, сделана ставка на игрока-исследователя, которым будет двигать исключительно любопытство.

Большая часть артефактов радиоактивна. Артефакты воздействуют на такие параметры, как переносимый вес, выносливость, свертываемость крови, психическая устойчивость, устойчивость к радиации, огню, химическим ожогам, электричеству. Всего в игре встречается двадцать четыре артефакта, причем один из них уникален. Называется он «Компас», а попадается всего один раз, при выполнении задания Лесника. Этот артефакт обладает способностью находить разрывы в аномальных полях, тем самым работая как своеобразный детектор. Говорят, что с его помощью можно пройти самое запутанное аномальное поле без малейшего риска.

Остальные артефакты могут быть найдены при помощи детектора proximity от аномалий.

■ НА ЗАМЕТКУ: поиск артефактов достаточно сложен, поскольку они невидимы до момента их сближения с детектором вплотную. При локализации найденного артефакта главное — не попасть в аномалию и внимательно следить за уровнем радиации и состоянием здоровья: в азарте поисков недолго и помереть от лучевой болезни.

Оружие и снаряжение

Список игрового оружия остался практически таким же, что и в «Тенях Чернобыля». Добавились лишь две модели пистолетов (Марта и ХПСС1м), охотничье ружье-вертикалька и ручной пулемет.

Что касается пистолетов, оба они рассчитаны под патрон 9x19 Para и имеют реальные аналоги Beretta 92 и Browning HP. Каких-либо существенных преимуществ перед другими моделями того же класса не замечено.

Охотничье ружье (реальный аналог ТОЗ-34) на первых порах будет неплохим подспорьем при отстреле монстров, поскольку наносит на ближней дистанции колossalные повреждения и обладает неплохой кучностью на средней дистанции при стрельбе жаканом или оперенной пулевой. Однако в дальнейшем смысла таскать такую бандуру просто нет.



Где-то здесь определенно есть контролер. Мозгом чью.

Пулемет (реальный аналог ПКМ), как ни странно, используется в игре исключительно для стрельбы «с рук». Тот факт, что подобное использование ручного пулемета есть бесмысленное расточительство патронов, никаких игроделов не трогает. Впрочем, какого-либо существенного влияния на прохождение игры пулемет не оказывает, поскольку по сценарию попадает в руки героя уже на «коридорном» участке и может быть эффективен разве что против вертолета.

■ НА ЗАМЕТКУ: можно, разумеется, всякий раз правдами и неправдами нажать пулемет и раньше, на базе «Долгая», но смысл в этом быть же не будет на капли, поскольку боеприпасы к пулемету стоят недешево, попадаются крайне редко, а точность этого оружия ниже всякой критики.

О баллистике я уже упоминал в рецензионной части. Фантастическая пробивная способность вражеских пуль делает бесмыслен-

ным привычное использование деревьев и ящиков в качестве укрытий. Однако враги преспокойно прячутся за деревья, и застрелить их через ствол дерева никак не получается. Этакая, понимаете ли, баллистическая дискриминация.

Заметно ухудшилась кучность стрелкового оружия даже в прицельном режиме. Теперь установка оптического прицела на АК-74 позволяет лишь более подробно наблюдать за досадными промахами. В сущности, такой подход понятен, поскольку в игру введена система модернизации оружия, существенно улучшающая его ТТХ.

Броня также присутствует в широком ассортименте — от легкой курточки, защищающей разве что от ветра, до комплексной бронезащиты «Булат». Здесь тоже предусмотрена модернизация.



Среди дополнительного снаряжения следует упомянуть детекторы артефактов. Они представлены тремя моделями.

Отклик. Детектор аномальной активности со встроенным счетчиком Гейгера. При приближении к аномалиям издает предупреждающий сигнал. Также может регистрировать присутствие артефактов и измерять расстояние до ближайшего из них. Не слишком удобен в работе, поскольку не указывает направление на артефакт.

Медведь. Детектор аномальной активности со встроенным счетчиком Гейгера. В отличие от модели «Отклик» указывает не только расстояние до артефакта, но и направление на него, отмечая вектор на специальном азимут-индикаторе. При известной сноровке оператора достаточно эффективен.

Велес. Детектор-сканер нового поколения, включающий в себя счетчик Гейгера и индикатор аномальной активности. Разработан специально для обнаружения артефактов. Расположение артефактов показывается на специальном экране, что облегчает их поиск.

Модернизация оружия и брони

Модернизация всех видов может быть проведена специальными NPC на базах группировок. Для большинства видов стрел-



Проводника прямо-таки распирает от желания быть полезным.



СТРАННАЯ ШТУКА. Вроде вы симбионт, но мозги не выжигает. Чли он еще маленький?

кового оружия (пистолеты, штурмовые винтовки, боевые дробовики) модернизация возможна по двум направлениям. Первое дает увеличение огневой мощи за счет скорострельности и установки подствольного гранатомета (для штурмовых винтовок). Это, можно сказать, усиленный штурмовой вариант. Второе направление — снайперское. Оно предусматривает снижение силы отдачи и увеличение дульной энергии пули в ущерб скорострельности. Оба пути можно сочетать, но тогда третий уровень улучшения станет недоступен.

Независимо от характера улучшений, на автоматы можно устанавливать крепления оптического прицела. Можно также увеличить на 50% объем магазина и однократно сменить калибр ствола. Последнее особо интересно, поскольку можно взять два весьма надежных автомата АК-74, сменить на одном калибр и получить в итоге универсальный комплект надежного оружия под любой встреченный тип патронов.

Снайперские винтовки предусматривают только увеличение точности, убойной силы и объема магазина, что вполне логично.

Некоторые образцы оружия допускают некоторые специальные улучшения, недоступные другим моделям того же класса. Так, например, штурмовая винтовка ИЛ-86, имеющая интегрированный оптический прицел, может быть улучшена в сторону увеличения его кратности.

Броня может быть улучшена тоже по двум направлениям — в сторону усиления противопульной бронезащиты и в сторону облегчения, увеличения переносимого веса и повышенной защиты от аномальной активности Зоны. Легко видеть, что первый вариант — сугубо боевой, в то время как второй хорошо подходит для исследователя Зоны. Улучшение брони стоит очень дорого. Полностью улучшенный «Булат», к примеру, обойдется вам в 110 тысяч (для сравнения: полное улучшение АК-74, включающее в себя смену калибра, будет стоить 20 тысяч).

НА ЗАМЕТКУ: улучшая свое оружие и снаряжение, будьте внимательны. Одни незервный ход — и второй (и вместе с ним и третий) уровень улучшений окажутся недоступны, а деньги потрачены впустую.

дании в них пули. А псевдогигант, которого в памятной лаборатории Х-18 можно было убить двумя-тремя гранатами РГД-5, теперь превратился в несокрушимую машину убийства, на которую можно потратить два десятка таких же гранат без малейшего результата. Слава богу, он встречается всего один раз, в локации «Рыжий лес».

НА ЗАМЕТКУ: не тратите время на поиск частей убитых монстров. В «Чистом небе» их не предусмотрено.

Встретится на пути и модифицированный кровосос — так называемая «болотная тварь». В отличие от обычного кровососа ему не требуется выходить из режима невидимости, чтобы атаковать. Убить этого мутанта практически невозможно, поскольку движется он очень быстро и практически не стоит на месте.

Будет в игре и штучный контролер, задействованный в сценарии. Какого-либо усложнения в отношении этого «пожирателя мозгов» я не заметил. Более того, мне показалось, что он стал посговорчивее.

АНОМАЛИИ И ВЫБРОСЫ

Аномалии, эти проклятия сталкера, стали гораздо менее заметными, чем в «Тенях Чернобыля». К привычным уже «электрам», «жаркам» и «воронкам» добавилось три аномалии. Это «разлом», «мясорубка» и «симбионт». Первая наносит термические повреждения, вторая разрывает на куски противонаправленными гравитационными возмущениями, а третья воздействует комбинированно — разрушает нервную систему пси-излучением, сжигает и разрывает на куски. Найти симбионта можно, к примеру, в Рыжем лесу, рядом с местом обитания псевдогиганта.

В каждой игровой локации есть одно-два поля аномалий, где можно поискать артефакты. На остальной же территории аномалии встречаются сравнительно редко.

НА ЗАМЕТКУ: будьте внимательны — многие аномалии радиоактивны. Не забывайте поглядывать на индикатор во время поиска и подбора артефактов. И берите с собой побольше антирада.



РЕЗИДЕНЦИЯ ЛЕСНИКА. А в центре своя Лесник собственной персоной. Можно сказать, картина маслом.



Этого кровососа я искал полчаса, не меньше. Когда нашел, обрадовался как родному.

Выбросы, как правило, происходят при повторных посещениях локаций. Предупреждают о них заблаговременно, так что можно вполне успеть добежать до укрытия, которое предусмотрено в каждом конкретном случае. Само собой, логики в том, что укрытием от выброса может служить строго определенное место, нет никакой, но здесь уже ничего не поделаешь.

Если Шрам не успеет дойти до укрытия до начала выброса, он мгновенно гибнет. Так что лучше поторопиться, не останавливаясь на перестрелку с встреченными по дороге врагами. Но не пытайтесь уйти от выброса на другую локацию. От выброса вы, конечно, уйдете, но дальнейшее прохождение игры может стать невозможным.

Прохождение

Болота

После просмотра видеоврезки, вводящей нас в курс дела, разыскиваем бармена и получаем первую порцию информации о текущем положении вещей. Разговор с ним прерывает Лебедев, требующий Шрама к себе. Беседа с Лебедевым также проливает свет на произошедшие события и перспективы.

Получив задание, отправляемся к торговцу, который экипирует Шрама для первого похода на Болота. Вооружившись, идем к проводнику, который доставляет нас на место и откладывается.

Болота — локация специфическая. Обзор здесь достаточно плох из-за повсеместных зарослей осоки. По дороге попадается маленькое стадо плотей, на которое можно не тратить патроны.

Смысл первого похода — дойти до вышки с паникующим «чистонебовцем», залезть к нему, пострелять по кабанам и благополучно хлопнуться в обморок от выброса.

Повторно прида в себя на привычной койке, отправляемся к Лебедеву, чтобы выслушать какие-то невнятные рассуждения о Зоне, истории Большого выброса и месте Шрама в ее продолжении.

Из всего сказанного ясно, что нужно выбираться на Кордон, поближе к Зоне. Но тут выясняется, что лагерь «Чистого неба» буквально обложен со всех сторон «Ренегатами».

Таким образом, нашей оперативной задачей становится первая война группировок. Отеснья враждебные отряды к краю Болот и отвоевывая опорные точки, постепенно добираемся до проводника, который соглашается провести нас на Кордон.

Кордон

Выбравшись из трубы, не стоит торопиться. Проблема в том, что все пространство перед выходом пристреливается из станкового пулемета заставы. Поэтому наша задача — как можно быстрее добежать до крупного валуна, лежащего в направлении заставы, и присесть за ним. Пулеметчик, потеряв цель, доложит об этом командованию, и на поиски сталкера будет выслана группа захвата. Пользуясь тем, что пулеметчик не может вести огонь, пока в группа находится в поиске, быстро бежим влево вдоль заражения из колючей проволоки.

Уйдя от преследования, добираемся до

деревни и спускаемся в подвал Сидоровичу. Как обычно, старый хрыч не желает делиться информацией бесплатно и требует взамен найти и вернуть кейс с хабаром, уже приготовленный заказчику.

Отправляемся в лагерь группировки «Сталкеры», попутно участвуем в стычке между одиночками и военными рядом с автобусной остановкой. Выиграв бой, получаем возможность улучшить свое вооружение.

Побеседовав с командиром группировки Отцом Валерьяном, идем общаться с пленным майором Халецким. Майор проявляет строптивость, не желает сообщать, где именно он спрятал кейс, но дает понять, что свои его в беде не оставят и непременно вызволят.

Повторное посещение Отца Валерьяна рождает план перебить всю «группу поддержки» Халецкого, дабы у него не возникло иллюзий относительно собственного будущего.

Сказано — сделано. Первая группа находится на элеваторе, вторая — на МТС. В такой последовательности и уничтожаем военных. Вернувшись в лагерь, убеждаемся, что Халецкий стал заметно разговорчивее, узнаем от него местонахождение кейса.

Найдя ржавую коробочку,носим ее Сидоровичу. Взамен получаем метровую благодарность и сведения о сталкере по кличке Клык, который разыскивает какие-то электронные компоненты, но не говорит, для чего они ему потребовались. Сидорович в электронике не понимает и компонентов не держит. Поэтому он отправил Клыка к диггерам на Свалку. Они там раскапывают захоронения техники, так что электроника какая-то наверняка есть. Итак, следующая цель — найти на Свалке Клыка.

Свалка

Очередной поход через трубу. На выходе поджидают компания бандитов. Если подчиниться их требованиям, ограбят до нитки. Поэтому дешевле будет потратить на них пару гранат и полсотни патронов.

Обходя стороной стоянку техники, следуем за указателем, который приводит к четырем трупам незадачливых диггеров. У



Днем Рыжий лес куда более дружелюбен. И совсем не кажется страшным.

одного из них находим КПК, на котором содержится информация о том, что Клык разгневался по причине отсутствия нужной ему детали, отказался оплачивать раскопки и ушел. За ним был отправлен некий Васян, известный своим красноречием и даром убеждения.

Идем искать Васяна, попутно размышляя, цел ли еще его труп. Как ни странно, Васян жив, здоров и невредим, но изрядно напуган. Помогаем ему отбиться от стаи слепых собак, а затем выясняем, что Клыка и след простыл. Известно лишь, что простоял он в направлении Темной Долины.

Темная долина

На входе в Темную Долину тоже имеется фейс-контроль. Правда, здесь не грабят, а только присматриваются к выражению лица. И то ладно. Пообщавшись со старшим гарнизона, идем на базу «Свободы». Здесь будет разговор с комендантом Щукиным, слишком высоко ценившим свое время. По его указанию идем убивать псевдобобак в количестве одной штуки. Вернувшись, получаем еще одно задание — доставить боеприпасы на форпост «Свободы». Получаем патроны у болтливого Ашота, идем к форпосту, но немного не успеваем. Трупы «свободовцев» еще теплые, а на одном из них находим КПК, в котором обнаруживается интересная звукозапись. Как выясняется, комендант Щукин — двурушник и предатель, подставивший форпост «Свободы» под удар отряда наемников.

Вернувшись на базу, обнаруживаем, что Щукин не только занятой, но и мудрый мужик. Во всяком случае, у него хватило мудрости смотреться к наемникам под защиту.

На этот раз нам разрешают аудиенцию с командиром «Свободы» Чеховым. Само собой, следующее наше задание — разыскать и грохнуть коменданта. Голову его тащить не требуется, достаточно его КПК. Попутно выясняем, что Клык на базе «Свободы» побывал, купил то, что ему необходимо, и отбыл. Куда? Будет КПК коменданта — поговорим.

Коменданта обнаруживаем на ферме у дороги. Там же немногочисленная группа прикрытия, которую «свободовцы» перемалывают с особым цинизмом, шутками и прибаутками. Находим труп коменданта, забираем КПК, возвращаемся к Чехову.

Из разговора с Чеховым выясняется, что Клык отправился на Свалку. Ну надо же, а? Мы ведь только оттуда.

Ц снова свалка

Не мудрствуя лукаво, отправляемся в направлении отметки КПК Клыка. Отметка эта указывает на подвал рядом с недостроенными развалинами, в которых обосновались диггеры.

• НА ЗАМЕТКУ: внимание! В подвале Шрам потеряет абсолютно все свое имущество. Если вам его хоть немножко жаль, скиньте свое барахло прямо перед входом в подвал. Выберетесь — сберегете.

В подвале, как оказалось, установлена мина-ловушка. Убить не убила, но контузила здорово. Придя в чувство, Шрам обнаруживает себя лежащим на полу подвала, а над собой — двух дегенераторов в бандитском «прикиде». Оказывается, они тут уже давно промышляют грабежом любопытных сталкеров, сунувших нос в подвал.



● Мертвые города выглядят совсем не так. Это город покинули максимум полгода назад.

Бандиты, обобрав приходящего в себя Шрама, смываются. Теперь можно встать и осмотреться. В самом углу подвала лежат КПК Клыка и «набор новичка» — пугач системы Макарова, патроны к нему и еще какая-то дребедень.

На КПК — упоминание о каком-то тайнике и о том, что Клык причастен к походу в центр Зоны. На связь выходит Лебедев, который сообщает, что координаты тайника уже расшифрованы. Пора отправляться на Агропром.

Агропром

У самого начала локации — застава «Долга». С нами вежливо разговаривают, сопровождают и даже дают охранный эскор特.

Добравшись с незначительными приключениями до базы «Долга», общаемся с генералом Крыловым. Оказывается, добраться до тайника можно, но в обмен на помощь «Долга». Их одолевают мутанты, непрерывно прущие из подземелий Агропрома. Единственный выход — затопить нижние уровни.

Делать нечего, пора отправляться в путь. Закупаемся у хмурого продавца по кличке Митяй, идем к норе. На подходе наблюдаем массовый десант снорков, кувырком вылетающих из норы и остервенело бросающихся в драку с воинством сержанта Наливайко.

В принципе, с ними можно повоевать — и даже успешно, если повезет. Но стоит ли тратить боеприпасы и аптечки, если можно пробежать до норы и нырнуть в подземелье?

Подземелья Агропрома

Длинный изгибающийся влево коридор. Бежать по нему не стоит. Лучше подождать, пока не активируются все факелы, а затем, перебегая от ниши к нише, стараясь не попасть под струи пламени и отстреливая горящих снорков, добраться до лестницы.

Поднявшись наверх, подбираем патроны и аптечки на стеллаже, входим в круглый зал с системой бассейнов. Сейчас важно увидеть и убить контролера до того, как он увидит и убьет нас. В принципе, ни-

чего сложного, если точно стрелять и отскакивать за трубы для перезарядки.

Покончив с контролером, проходим в следующее помещение. Здесь важно, чтобы не было перегрузки инвентаря. Крутим вентиль, пробегаем через дверь, не мешкая спускаемся по винтовой лестнице вниз, далее налево по коридору до лестницы — и наверх, подальше от затопления.

Итак, наш долг «Долгу» отдан сполна. Пора вспомнить и о своих интересах.

В ходе посещения тайника, находящегося там же, где и был — в комнате, куда ведет вентиляционный канал, — встретятся четыре бандита. Прямо скажем, не бог весть что. А вот дальше — серьезно. Четыре огненных полтергейста, блокирующих выход из шахты со спиральной лестницей.

Отстреливать их снизу проблематично — полтергейсты охотно отвечают языками пламени, а аптечки рано или поздно закончатся. Лучше пробежать наверх до глухой комнатушки, в которой будет безопасно. Отсюда можно швырнуть пару гранат вниз, чтобы убить одного полтергейста, и пострелять в проем двери по второму, отскакивая от ответных огненных ударов.

Оставшихся двух полтергейстов, находящихся значительно выше уровня комнаты, можно уничтожить короткими точными очередями, быстро прячась в комнату после каждой очереди.

Разделавшись с полтергейстами, выбираемся на поверхность и отправляемся на помощь группе Ржавого и дальше, на «Янтарь».

Завод «Янтарь»

Для того чтобы добраться до старого знакомца Сахарова, придется немного пострелять. Бункер в очередной раз неторопливо атакуют зомби, а местная команда с ними не справляется. Помогаем огнем, разговариваем с Сахаровым. Из разговора выясняется, что Стрелок побывал здесь и получил от Сахарова прототип пси-шлема, без которого пройти через завод к Рыжему лесу невозможно. Запас шлемов у Сахарова исчерпался, зато есть шанс разобраться в причинах всплесков пси-активности в окрестностях лаборатории Х-16. Для этого надо добраться до места, где на одном из

трупов членов экспедиции, убитой пси-ударом, находится КПК с документацией по установке-излучателю.

От нас требуется всего лишь быстро пробежать вдоль западной стены завода, отстреливая слепых собак и их псевдосородичей, схватить КПК и вернуться обратно. Задерживаться возле трупов не стоит, поскольку на подходе очередная группа зомби.

Вернувшись к Сахарову, выслушиваем его соображения относительно причин неравномерного излучения установки и получаем задание сопровождать отряд Левши, который должен восстановить охлаждение установки.

Пробравшись вместе с группой Левши на завод, занимаем по его приказу место на крыше пакгауза, откуда на протяжении трех минут отстреливаем зомби, не желающих, чтобы установку охлаждали.

После восстановления системы охлаждения получаем от Сахарова информацию о местонахождении Стрелка, проходим через западные ворота завода и оказываемся недалеко от моста в Лиманск и опушки Рыжего леса.

Рыжий лес

Для начала нам показывают убегающего к тоннелю Стрелка. Судя по всему, он уже знает, что за ним идет погоня, и полон решимости остановить ее любыми средствами. Средства, кстати, простые — подрыв туннеля, ведущего к Радару, и организация наемной засады из ничего не подозревающих сталкеров, считающих, что они защищают Стрелка от наемного убийцы.

Засаду придется перебить, поскольку на переговоры она не идет. После этого выясняется, что через Выживателя не пройти в любом случае, а обходная дорога через Лиманск перекрыта бандитами, контролирующими подъемный мост на той стороне реки. Судя по всему, опускать его в ближайшее время бандиты не собираются.

Единственная возможность хоть что-то сделать — найти Лесника. А для этого надо пройти через Рыжий лес.

Крайне неуютное место этот лес... Помогаем отбиться от мутантов одной группе,



Вертолет — это очень странный предмет. Вот он был — и вот его нет.

проводим другую до поля артефактов, где мирно пасется псевдогигант, отыскиваем танк с пузырем телепорта, отбиваемся от кабанов и снорков, лезем в телепорт.

Догадливый «пузырь» доставляет нас чуть ли не в объятья Леснику. Из неторопливого разговора с ним выясняется, что на том берегу, недалеко от Лиманска, группа наемников попала в какую-то странную переделку. Если им помочь, можно рассчитывать и на ответную помощь с мостом.

Теперь нам предстоит посетить Военные склады, поскольку там есть шанс установить с группой хоть какую-то связь.

Военные склады

Здесь нужно сначала поговорить с командиром группы «Свободы» Вороном, затем найти отряд наемников, поговорить с их командиром по кличке Хог, отправиться к водонапорной башне в Деревне кровососов, перестрелять ее аборигенов, поднять

ся на башню и перехватить обрывки передачи, которую группа, застрявшая под Лиманском, ведет непрерывно.

Из передачи становится ясно, что причина всех бед группы — аномалия, искающая пространство. Дело сделано, пора возвращаться к Леснику.

Рыжий лес

Узнав о раскладе с заблудившейся группой, Лесник вспоминает о своих интересах и просит найти и вернуть бесценный артефакт «Компас», который у Лесника отобрала местная шпана.

Перестрелка со шпаной — дело привычное. Три минуты работы — и артефакт в кармане. Относим его Леснику, а взамен получаем именной улучшенный «Винторез» и детальный план дальнейших действий. Похоже, второго похода на Склады нам не избежать.

Военные склады

На этот раз нам придется масштабно побоеваться. Уже известный нам Хог связывается с неким Костюком, который представляет интересы «Свободы» на Складах, и Шраму представляется уникальная возможность поучаствовать в эпическом вселении «Свободы» туда, где мы привыкли ее видеть.

После того как военных выселяют с территории Складов на тот свет, поднимаемся на вышку, где установлен радиопередатчик. Включаем его, передаем пеленг для заблудившейся группы. Итак, у нас теперь есть поддержка на той стороне реки.

Почти сразу же после передачи пеленга на связь выходит Лебедев и приказывает немедленно возвращаться к мосту в Лиманск.

Рыжий лес (окраина)

Во время боя за право опустить мост от нас потребуются услуги снайперского прикрытия. Видимо, хитроумные наемники уже пронюхали про именной «Винторез» и рады возложить снайперскую ответственность на наши усталые плечи.

Ничего сложного не предвидится. Время от времени на горе, в которой пробит туннель в Лиманск, будет появляться снайпер



Никто не хочет лезть под пулемет. Придется, как обычно, Шраму заняться опасной работой.

бандитов. Кладем его одним точным выстрелом, лениво курим, ждем следующего.

Все, мост опущен. Можно отправляться в Лиманск.

Лиманск

Проходим через туннель, оказываемся в городе. Первым делом встречаем деморализованные остатки бандитского воинства. Поистине жалкое зрелище...

■ НА ЗАМЕТКУ: дальше начинается «коридорный» этап, на котором негде будет подлатать броню и починить оружие. Позаботьтесь об этом сейчас. Сразу при входе в Лиманск (площадь слева) будет стоять NPC, который отремонтирует все, что вы попросите.

Будьте осторожны, на коротком квартале с узиком без верха имеются мины-ловушки с растяжками и три стрелка в окнах. Мины не сработают, если перебраться через кузов автомобиля. А вот со стрелками придется разбираться силовыми методами.

За поворотом — дом, на втором этаже которого засел пулеметчик. В доме больше десятка монолитовцев. Здесь надо действовать решительно, но крайне обдуманно. Несколько гранат под разными углами в проем двери, а затем тщательно зачистить дом и убить пулеметчика. Итак, у нас появился законный трофеинный пулемет. Его желательно приберечь.

После зачистки дома будет еще две стычки с «Монолитом» — одна на улице, другая на площади со сквериком. Во время второй стычки не стоит тратить время. Прорываемся вперед и уходим через подворотню направо, в большой двор. Будьте внимательны, не пробегите подворотню. Дальше улица перегорожена непроходной стеной аномалий.

В левом дальнем углу двора есть лестница. Поднимаемся по ней, проходим через дом, выходим на набережную к мосту, находим еще одну группу союзников. Теперь наша задача — уничтожить пулеметчика и подавить сопротивление в доме напротив. Пулеметчик уничтожается одним точным выстрелом с середины моста.

Зачистив дом, поднимаемся на второй этаж, находим пролом в полу, спускаемся на первый этаж, выходим на улицу.

Теперь наш путь будет пролегать между пространственных аномалий. Доходим до автобуса, пролезаем через окно в салон, выходим через двери.

Теперь на очереди стройка. На этажах находятся бойцы «Монолита». Их больше двух десятков. Здесь придется поработать снайперской винтовкой, выжидая, пока очередные враги не появятся в поле зрения. Когда силы обороняющихся будут измотаны, входим на территорию стройки, добиваем остатки врагов, поднимаемся на третий этаж, находим балконную дверь и спрыгиваем вниз, на строительные леса, а оттуда на землю. Теперь осталось найти лаз под забором — и мы соединяемся с очередной союзной группой.

Широкая площадь перегорожена проволочным заграждением, по которому пропущен ток. В конце площади колокольня, а на ней снайпер. Нужно отыскать генератор и отключить его.

Проходим в дом справа. В нем есть лестница на чердак. С него через дверь выбираемся на крышу. Перепрыгиваем на балкон соседнего дома, по трубам добираемся



■ Не сходя с этого места, я закончил финальный бой. Его следовало назвать финальным тиром.

до мостков, переходим на лоджию гостиницы. Здесь нужно быстро убить монолитовца, разрушить выстрелами ящики и быстро пробежать вперед, пока снайпер не поймал в прицел. Спускаемся по аварийной лестнице, затем поднимаемся по следующей. В конце очередной лоджии находится рубильник. Выключаем питание, убиваем снайпера, спускаемся на землю.

(оружие, гранаты, патроны 5,45 мм). Оно вам больше не понадобится.

ЧАЭС

Финальный бой, как выяснилось, доходит прост и незатейлив. По сложности он составляет один-два процента от сложности последнего боя в «Тенях Чернобыля». Выслушиваем последние откровения Лебедева, получаем в руки электромагнитную винтовку (по виду — выплавленный «гаусс») и здоровенный комод под названием FN2000 с патронами.

Ладно, с электромагнитной винтовкой понятно. Стрелка нужно не убить, а лишить экранирующего пси-шлема. Но вот зачем мне всучили эту здоровенную дуру с подстаканником и баллистическим вычислителем? Неужели я, по мнению сценаристов и дизайнеров, до этого места додел с пистолетом Макарова? Хотя, по сути, здесь и ПМ не пригодится.

Смотрим видеорезку, на которой показан нарушитель- злоумышленник в обрамлении змеящихся молний, прущий напроталую к 4-му энергоблоку по виадику теплотрассы. Наша задача состоит в том, чтобы быстренько присесть и сделать в него шестнадцать точных выстрелов. Да, к нашим услугам — очередная полосочка здоровья (по всей вероятности, не Стрелка, а его электроакстрюли на голове), по которой очень легко и удобно смотреть, как продвигается дело.

Комедия ситуации состоит в том, что эти самые шестнадцать выстрелов делаются не сходя с места, поскольку Стрелок явно подыгрывает нам и никуда особенно не торопится.

Смотрим финальный видеоролик с душераздирающей сценой кодирования Стрелка. Судя по внутриигровым датам, кодировать его будут около года. Незавидная участь.



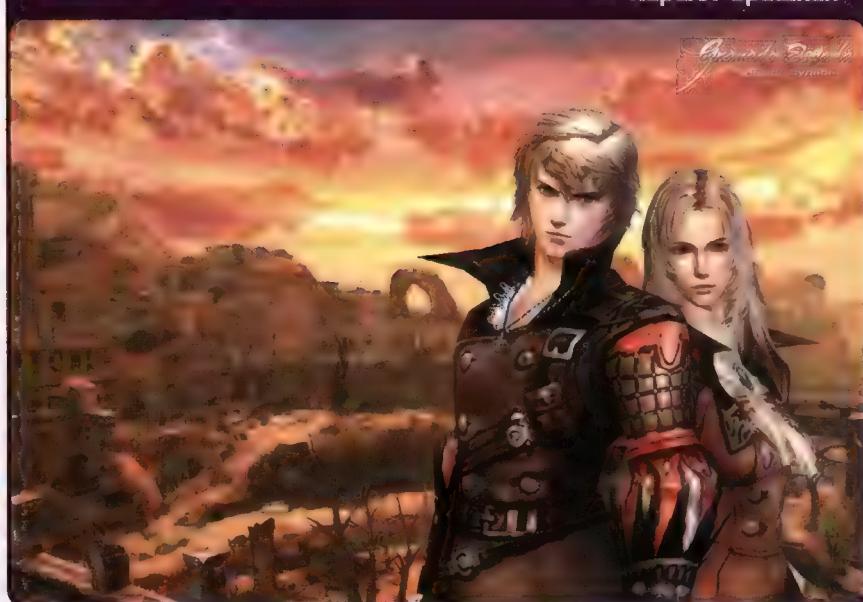
Ну вот и все. Мы с вами, спотыкаясь о выпирающие углы скриптов и стукаясь головой о нависающие громады багов, прошли «Чистое небо». Вы довольны?

Ах да, чуть не забыл. Чистого неба вам над головой, стаплеры. И будьте счастливы при малейшей возможности.

Granado Espada:

Вызов судьбы

Кирилл Орешкин



- Жанр
онлайновая ролевая игра
- Разработчик
IMC Games
- Издатель
K2 Network
- Издатель в России
Nival Online
- Похожие игры
Lineage II, Perfect World
- Адрес в сети
www.swordoftheworld.com

Системные требования

Процессор — 1,5 GHz, 512 MB, video NVidia GeForce 6600/128 MB
Память — 2 GHz, 1 GB, video 256MB

Человеческость

- проработанная социальная система
- занудное развитие персонажей, однотипность

Графика

- костюмы, города
- пейзажи, технический уровень

Звук

- смесь классических и рок-композиций
- иногда музыка слишком навязчива

Игровой мир

- он во многом создается игроками
- практически нет сюжета, а к середине игры — и квестов

Удовство

- тем, кто играл в Lineage II, понятно все сразу
- необычные «горячие клавиши»

Новизна

ga

Интерес повторной игры

ga

Вердикт

Разработчики сделали очень красивый и необычный мир, но игра страдает всеми «бесплатно-азиатскими» болезнями. Попробовать стоит, но оставаться ли в ней — большой вопрос.

— Что?! — побагровел герцог. — Мне... в этом? В однобортном? Да вы что?! Не знаете, что сейчас в однобортном никто уже не вояет? Безобразие! Война у порога, а мы не готовы! — Он резким движением перевернул стол, уселся за швейную машинку и начал лихорадочно перешивать мундир.

Г. Горин, «Тот самый Мюнхгаузен»

Европейцам подчас сложно понять азиатское искусство. Кино, где за полтора часа сеанса едва ли услышишь десять слов. Китайские картины, написанные синими чернилами разных оттенков. Японские стихи хокку в три строки без рифмы. Все у них самобытно — даже игры. «Азиатская MMORPG» — словосочетание, которое уже давно стало штампом. Стоит лишь произнести его, как игрок понимающе кивает. Значит, сначала надо будет уничтожить одну тысячу монстров, чтобы суметь убить еще две-три или десять... Вроде бы все известно: и уничтожение монстров в промышленных масштабах, и графика, и система управления. Но игроки заново покоряют все новые и новые миры. Может быть, они не так похожи, как кажется?

Чем удивляет нас в этот раз?

Едва ли не каждый азиатский виртуальный мир верен двум принципам. Первый — следовать в кильватере Lineage II и заимствовать оттуда все удачные и (чаще) неудачные идеи. Второй — создать и бережно хранить, вероятно, одну-единственную, но совершенно уникальную особенность. Вокруг нее обычно и строится весь игровой процесс.

Поэтому новичок, сталкиваясь с «еще одной тенью Lineage», вправе ждать сюрприза. В Perfect World первые уровни все совершенно стандартно, а потом у персонажей вырастают крылья, и они начинают летать. Вот только, чтобы уподобиться ангелам, нужны не смирение и любовь к ближнему, а, как всегда, штабель из трупов монстров... который будет складываться несколько месяцев.

Granado Espada раскрывает карты гораздо раньше. После входа в игру нам вместо одного персонажа предлагают создать семью из трех

человек. Игрок недоумевает: «Зачем мне сразу трое? Одного бы развить до высоких уровней, а уж потом других пробовать. Да и вообще — однолюб я». Но, оказывается, братская кровь в жилах героев течет не просто так. Отныне вас будет трое. Играем не персонажем, семьей!

Группа — это я

Сначала может показаться, будто игра тремя персонажами — не капитальный ремонт и перепланировка игрового процесса, а лишь косметические изменения. Как новые обои поклеить. Но уже в первом бою с монстрами становится ясно — это совершенно другая тактика. Даже опытные некроманты, которые и в других MMORPG бегали стайкой, тоже удивляются здешнему игровому процессу.

У вас действительно три равнозначных героя. Каждому надо найти хорошую броню и украшения, дать в руки лучшее оружие. У всех троих есть множество различных умений, и надо выбрать правильную линейку развития.

Роль потерялась

MMORPG, как ни крути, игра ролевая, и многие хотят отождествлять себя со своим героем. Вот только как стать не мушкетером или магом, а сразу... семьей? В Granado Espada нет одного главного персонажа, все трое равны. Когда мы говорим с NPC, нас приветствуют словами: «Здравствуйте, семья такая-то». Имена отдельным персонажам, в общем-то, и не нужны.

Можно, конечно, придумать длинную историю семьи, сделать эпизод «Саги о Форсайтах», но это уже совершенно иной процесс, ничего общего с отыгрыванием роли не имеющий. Вроде бы мелочь, а без нее многое теряется. Странная ролевая игра, странная...



Здесь нельзя сказать: «Я танк — меня интересуют только латы, их стоимость и где приобрести». Если вы создадите в семье трех одинаковых персонажей, то едва ли сможете далеко уйти от стартового города. Вспомните, сколько путешествий в подземелья провалилось из-за плохо сбалансированной команды. Ну а здесь вы сами себе команда. Можно экспериментировать с классами, но баланс должен быть всегда. И если в других мирах танку всегда готов прийти на выручку лекарь или хитобой, то в GE из-за самодостаточности игроков никто не спешит объединяться в группы. Кому-то такой подход безусловно, понравится. Но если вы ищете именно командной игры, увы, придется ждать тридцать-сорок уровней. Выдержите?

Трое из пяти

Будь у нас под руководством всего один персонаж, пяти доступных классов явно не хватало бы. Однако героев у нас три, а значит, возможных разумных сочетаний больше пятнадцати. Вот только сами классы, увы, не отличаются оригинальностью.

Первый класс — **солдат**. Стандартный «танк» с крепким здоровьем, слабым ударом, тяжелой броней. Его брат практически необходи́мо, поскольку остальные бойцы довольно быстро гибнут от острых когтей монстров.

Также поприветствуем **мага** и **элементалиста**. Первый работает против одиночных целей и умеет накладывать ослабления, второй использует массовые заклинания и усиливает группу.

Еще одного героя локализаторы оччастили непотребным имечком «**скута**»: это смесь лекаря и убийцы. На начальных уровнях он врачует раненых, а позднее берет в руки кинжал и двумя точными ударами разделяется с противником.

Однако больше всего разработчики выделяют **мушкетера**. Он наносит сильнейший урон одиночным целям, использует различные патроны (отравляющие, ослепляющие) и наиболее тщательно выбирает позиции для атаки: чем удобнее положение для стрельбы, тем точнее полетят пули.

Из этой пятерки нам и придется составлять колоду персонажей. На начальных уровнях самое популярное сочетание — **солдат + скут + элементалист**. Танк ввязывается в бой сразу с несколькими монстрами, скут быстро восполняет его здоровье, а элементалист двумя заклинаниями убивает всех противников. Кому-то



Чем дальше от стартового порта, тем интереснее одежки у игроков.

больше по душе быстро разделяться с одним, но сильным противником. Желательно повысить себя уровнем. Для такой задачи подойдут **солдат, маг и мушкетер**.

Впрочем, необязательно зацикливаться на одном сочетании. Ведь в других MMORPG состав группы может меняться в зависимости от типа подземелья. В одном нам понадобятся четыре лекаря, в другом — как можно больше хитобоев. Вот и Granado Espada позволяет нам в любую секунду поменять бойцов, не призываю на помощь других игроков. Для этого надо всего лишь создать персонажа нужного класса. Развивать его отдельно, во второй раз, не придется. Любой член семьи сразу же сравнивается уровнем с остальной частью команды. Такая система хороша еще и тем, что позволяет попробовать сразу все классы в игре. До смерти надели маги и солдаты? Создайте мушкетера и немного повоюйте им.

Вскоре после релиза игры выяснилось, что три персонажа — не только боевая команда. Семья героев способна неделями развлекать игроков в мирной жизни. Стоит только правильно поставить персонажей, дать команду на использование «эмоции» и... успеть сделать снимок. Персонажи обнимаются, от-

вешивают друг другу поклоны, целуются. Каждый выполняет свои действия, и нам надо лишь вовремя дать задания сразу всем.

Одни игроки не придают этому значения, другие считают создание картинок чуть ли не самым интересным в игре. И это не шутка! Существуют целые порталы в интернете, где есть только снимки семей да подписи к ним. Некоторые картинки ограничиваются одной строкой комментариев, а другие становятся настоящими иллюстрациями к рассказам из десятка снимков.

Важную роль в таких постановках играют наряды героев. Вроде бы мелочь, а на ней держится игра. Но об этом — в следующей главе.

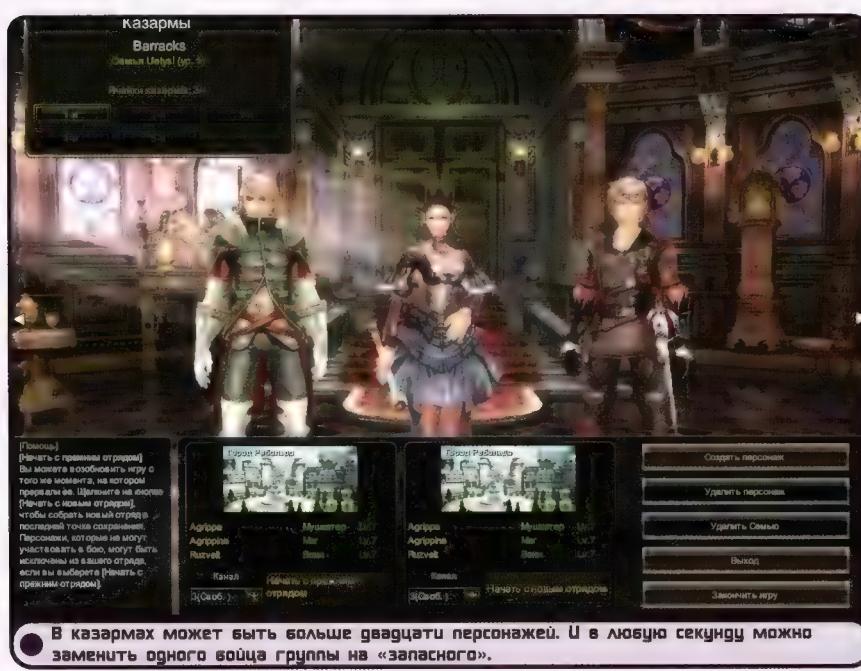
Походный смокинг

Когда мы создаем персонажа, выбрать можно только пол и класс. От этого и будет зависеть внешность бойца. Так что в первые секунды игры наш любимый и непременно особенный герой не отличается от сотен клонов. У всех одинаковые наряды, лица и прически. Если хотите как-то выделиться, зайдите в магазин и прикупите себе новый парик. Вариантов причесок — масса. Можно и африканские косички сделать, и кудряшки, и выпрямить волосы. Да и доступна парикмахерская любому желающему. Неважно, сколько дублонов собрал персонаж, главное — сколько рублей готов отдать за это игрок.

Любая одежда, которая меняет лишь внешний вид, стоит реальных денег. Хочется выделиться — платите. Плевать на внешность? Нет проблем, можно всегда бегать в чем игра родила.

Разработчики обычно рассказывают прессе и игрокам, что берут деньги только за наряды. Однако на самом деле в GE есть зелья и украшения, которые сильно упрощают развитие персонажа. На целых двадцать процентов увеличивается получаемый опыт, возрастает скорость передвижения и атаки бойца, крепчает его здоровье. Игроки говорят, что и без вложения денег можно легко добираться до максимального уровня, но при этом никто не спорит, что если заплатить, станет намного проще...

Хотя большинство все-таки предпочитает купить не зелье, повышающее силу или скорость атаки, а новый наряд. Причем обновка может стоить как месяц игры в любую платную MMORPG. И пускай цены в здешних модных магазинах кусаются, все равно очень многие игроки покупают для своих семей платья, фраки, необычные парики, крылья, уши зайцев и



В казармах может быть больше двадцати персонажей. И в любую секунду можно заменить одного бойца группы на «запасного».



Персонажи стоят немного подальше друг от друга — так намного эффективнее работает «автозащита».

прочую мелочь. Все это можно приобрести сразу же, хоть на первом уровне. И здешние платья действительно очень красивы.

После Lineage II я не мог найти MMORPG, где были бы так же достойно прорисованы доспехи героев. Даже Age of Conan с его революционной графикой не смог меня удивить. А у GE получилось. Над вещами работал известный дизайнер-костюмер, который сумел перемешать стили с XVII по XX век, добавить к ним чуть-чуть современности и при этом не перегнуть палку. Сначала на наших героев надеты классические костюмы, мужчины ходят во фраках, девушки в бальных нарядах, но после первого захода в магазин гардероб меняется. Пласти и фраки остаются, но все меньше напоминают классику. Есть даже довольно необычные стили. Как вам щит из надгробной плиты?

Такое внимание с нашей стороны к внешности героев может показаться удивительным, но именно этим Granado Espada «держит» игроков.

Единственное, что нарисовано из рук вон плохо, — интерфейс. Значки мелкие, изредка не вписывающиеся в общий стиль. С удобством не лучше: например, чтобы вызвать карту или инвентарь, игра требует не привычные M и I, а сочетание клавиш (карта Alt + Z).

Гоните его на меня!

Выяснив, в чем отправляться на войну, можно приступить к первым заданиям. Все начинается с серии традиционных «подай-принеси», в которой мы знакомимся с историей мира, управлением, боевой системой. И как только учителя сочтут нас готовыми, все семейство получит первое задание. Оно обнадеживает — убить пять чудовищ. Даже удивительно, всего пять? Ребята, а вы точно из Азии?

К уровню двадцатому удивляться игроки уже перестанут. Городовой требует три сотни желудков какой-то небывалой зелено-зверицей твари, а мэру мы и вовсе пообещали пятьсот зверь-

ков настрелять. Но, сами понимаете, враг не дремлет. И уже на сороковом-пятидесятом уровнях его станет больше, намного больше!

Вот только, в отличие от Lineage II, где даже одного монстра приходится по двадцать секунд мучить, здесь все твари гибнут практически моментально. Вдобавок у нас сразу три персонажа, и долго они возятся лишь с боссами да высокоруровневыми врагами. И игра бы все уровни шла как по маслу, да от самого игрока практически ничего не зависит...

Во-первых, в GE для игры требуется только мышка. Одной кнопкой мы делаем абсолютно все, второй — вертим камеру. Хотим монстра бить? Один щелчок по нему, и наше бравое семейство луплет неприятеля. Персонажи настолько самостоятельные и взрослые, что могут и вовсе обойтись без нас. Дайте им задание обороны и уходите. Герои сами атакуют монстров, оказавшихся поблизости. Включили игру и ушли на работу. К вечеру бойцы получили три новых уровня.

Сложно сказать, хорош такой подход или плох. С одной стороны, это роспись разработчиков в своей беспомощности сделать игровой процесс увлекательным. Вспомните World of Warcraft, Age of Conan, Pirates of the Burning Sea, The Lord of the Rings Online — во всех этих играх интересно сражаться и развивать героя. В GE многим игрокам дольше двух часов не высидеть. Да, монстры гибнут от одного точного пинка. Вот и щелкайте мышкой с утра до вечера, каждый день...

В таком свете легальный «бот» сильно облегчает игру. С помощью «автозащиты» вы с удовольствием играете пару часов, потом оставляете героев воевать одинок, и на следующий день они уже готовы двигаться дальше. Открылись новые квесты, территории, монстры. Ведь развиваем мы персонажей не для еще более настойчивого уничтожения врагов. Героям срочно надо вырасти и начать вершить судьбы людей.

Кавалеры против янки

Наивно полагать, что в Lineage II игроков привлекают только занудная «прокачка», да не такая уж глубокая система PvP. Захватывает не монотонная

беготня от одного монстра к другому, а социальная структура. Сами разработчики практически ничего для ее развития не сделали, разрешили лишь штурмовать замки да объединяться в альянсы. Ох, чего только ни придумывали непосредственно игроки! Интриги, свержения лидеров, борьба за власть, лицемерие...

Современные азиатские MMORPG по-прежнему делают большую ставку именно на социальную систему. Во-первых, она не дает заскучать игрокам максимального уровня (самая большая проблема большинства онлайновых игр), а во-вторых, толкает развивать персонажей. Когда знаешь, что впереди будет интереснее, появляются силы пройти квест на убийство тысячи монстров...

GE можно назвать хорошей ученицей Lineage II, и учитель даже кое-где превзоден. Единственное, что не получилось перенять и улучшить, — захват замков. В остальном здешняя социальная система намного превосходит то, что есть в Lineage II.

Мир игры — альтернативный взгляд на заселение Нового Света. Колонисты исследуют мир, военные истребляют туземцев, а корабли изо дня в день привозят все новых и новых искателей приключений. Вот только рядом с мушкетером бегает маг, а возле индейца — зеленая шестиногая гадина, плюющаяся ядовитой слюной. И лишь колонисты самые обыкновенные. Приплыли за славой и богатством, но рассорились и разбрелись на партии...

Каждый игрок, достигший определенного уровня, становится роялистом или республиканцем. Отличий между двумя фракциями практически нет. Все сводится к одному — одни люто ненавидят других. И когда уже просто невозможно терпеть, вспыхивает война. Длится она несколько дней, после чего заключается мирное соглашение, и роялисты вновь могут легко собираться в одну группу с республиканцем.

Но не только сражениями живет мир GE. Примерно раз в месяц проходит голосование. Каждая партия выбирает себе президента или герцога. В игре появляются урны для голосования, и игроки, достигшие десятого уровня и состоящие в серьезных гильдиях, могут выбрать себе правителя. Как только победители будут определены, начнется следующий этап. Гильдии двух фракций вступают в бой за территории. Захватывать их полезно не только для поднятия самооценки всего клана, но и для главной цели всей игры — сделать своего президента или герцога канцлером. Такой титул достается лидеру фракции, которая владеет большей частью мира. Канцлер получает множество привилегий и очень, очень неплохие деньги.

Ох, как бы не помешали такие нововведения и платным играм... Age of Conan и Tabula Rasa могли бы засиять ярче, будь у них хоть что-то похожее. Правда, не всем окажется по душе именно такая социальная система. Интриги, постоянные войны, дипломатия, лицемерие. И ведь мало кто из игроков сможет добиться высот. У власти стоят семей двадцать, а все остальные — всего лишь их солдаты. Азиаты, как обычно, верны себе...



В нише бесплатных MMORPG Granado Espada одна из лучших. Разработчики сделали очень сильную социальную систему, но заставили игроков месяцами бездумно убивать мириады монстров. Если вы сможете дойти до очень высоких уровней, игра покажет все свои достоинства. Но тем, кто прибегает в новый мир на два месяца и уходит, здесь делать нечего. Разве что посмотреть на необычнейший игровой процесс. Все-таки когда нам еще дадут под руководством сразу трех бойцов?..

Акелла

СИМУЛЯТОР

Продолжение великолепной RACE 07: Чемпионат WTCC

TM

RACE EVOLUTION



49 уникальных автомобилей в 12 классах

19 трасс с 40 вариантами маршрутов

Эксклюзивные автомобили категорий
WTCC Extreme и GT



Детализированная система повреждений

Реалистичная анимация водителей

Возможность выбора различных
видов обзора, в том числе
вида из шлема.



SIMBIN
DEVELOPMENT TEAM

© 2003-2007 The Simbin Group

PEKLA

Все авторские имущественные права на территории России, СНГ и стран Балтии. Нелегальное копирование преследуется.
Тех. поддержка: (495) 363-4612 E-mail: support@akella.com Игры с доставкой www.cdgames.ru

Оптовая продажа: Москва, (495)363-46-14, nataly@cdnavigator.ru; Санкт-Петербург, (812)252-49-65, akella@megabox.ru;
Ростов-на-Дону, (863)290-78-42, akellarostov@aaanel.ru; Новосибирск, (383)227-74-64, akellansk@akella.com;

Екатеринбург, (343)297-34-42, akellaekb@sky.ru.

Представитель на Украине - "Мультирайд" - www.multitrade.com.ua.

Филиал ООО "Полёт Навигатор" в Санкт-Петербурге (дистрибуторское подразделение

компании "Акелла"). Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, тел/факс (812) 252-49-65.



www.akella.com

М.Видео

наст. зенит

ХИТ ZONA

Разрешено продолжать выпуск и продажу CD-ROM, VCD, DVD, M-Video, ХИТ ZONA, наст. зенит



Акелла

Spore

Жанр	эпическая игра
Разработчик	Maxis
Издатель	Electronic Arts
Издатель в России	Софт Клаб
Похожие игры	Ratman, Black & White, SimEarth, Космические рейнджеры
Сетевые режимы	нет
Адрес в сети	spore.com
Системные требования	Минимальные — 2,0 GHz, 512 MB, video 128 MB
Увлекательность	8
	каждая стадия развития существа — целая минигра с собственными правилами стратегической части игры устроена примитивно
Графика	10
	яркий, ироничный и немножко безумный стиль выдержан во всей игре — от амеб до планет в космической стадии существа видны лишь издали, и они уже не радуют глаз
Звук	9
	персонажи выразительно бубнят, а спаривание зверушек сопровождается романтической музыкой не отмечено
Игровой мир	10
	полмиллиона планет — самая большая известная «песочница» в компьютерных играх после взлета космический корабль уже не может приземлиться он обречен на вечные скитания
Удобство	5
	интуитивно понятный интерфейс полеты среди звезд в галактике и бой на планетах недостаточно продуманы нет горячих клавиш для часто используемых действий нельзя отдать приказ кораблям союзников нет автосохранения
Новизна	8
Интерес повторной игры	8
Вердикт	Недолгий путь от амебы до космических кораблей и стратегия не слишком глубока Главное в этом мире — галактика, математический рай, где вокруг звезд на сотни тысяч планет бродят стада чудных зверей и процедурная вселенная ворот сама себя
Рейтинг журнала	85%
Награда журнала	



Тимур Хорев

Промоделировал Трурль истоки цивилизации, обтесывание кремня и выделывание шкур, ящеров и потопы, четвероногость и хвостатость, потом, наконец, прабледнотика, который родил бледнотика, от которого пошла машина, и так летели эзоны и тысячелетия в шуме электрических разрядов и токов; а когда моделирующая машина становилась тесной для следующей эпохи, Трурль мастерил к ней приставку, пока из этих пристроек не образовалось нечто вроде города из перепутанных проводов и ламп, в мешанине которых сам черт сломал бы себе ногу.

С. Лем, «Семь путешествий Трурля и Клапауция»

Я маленькая пучеглазая козявка, плавающая в доисторическом океане среди миллионов других козявок. Путешествие по космосу верхом на метеорите было не из легких, но и в первобытном бульоне не стоит расслаблять ложножожки — съедят и даже имени не спросят.

Океан — огромное и опасное место для существ, которые вдесятером легко спрячутся за обрывком планктона. Я даже не знаю, где тут верх и низ, но одно известно точно: меня ждет великое будущее. Когда я отращу себе ножки и выползу на берег, мне откроется чудный новый мир с зелеными холмами, высокими деревьями и новыми знакомыми. Потом мы разведем огонь, построим домики и будем по вечерам петь «Изгиб желтого бубна». Со временем вся эта планета станет нашей, а там и до космоса дело дойдет. Спутники будут бороздить орбитальные просторы, и межзвездные корабли устремятся сквозь бесконечное пространство туда, куда еще не ступала...

Ай! Убери от меня свои жвалы! Кусальца и хватальца свои сверни в трубочку — хватит уже гоняться за мной, найди себе добычу полегче! Безобразие, я, будущий владыка звезд и покоритель галактики, вынужден убегать от какого-то рачка... Брысь, а то укусу!

Музыка революции

Всем телом, всем сердцем, всем сознанием — слушайте Революцию.

А. Блок,

«Интеллигенция и революция»

Разработчики игр затевают перевороты в жанрах в среднем раз в год. Что-то толковое выходит в свет раз в несколько лет, а публика оценивает старания по достоинству и того реже. Но таков путь дизайнеров-мечтателей — и кто, как не они, поддерживает в нас веру в игровые чудеса среди царства бесконечных подражаний, продолжений и игр по лицензиям.

Помнится, наш век начался с безумных творений Питера Молинье. Легендарный дизайнер ударялся то в божественные симуляторы, то в ролевые сказки, то в «игрушечный» кинематограф — с успехом, надо сказать, весьма переменным (в бототрон не завезли игровой процесс, Fable обрезали так, что ничего не выросло, а отличный симулятор голливудской студии просто не вдохновил игроков).

Когда метания мэтра из жанра в жанр публику утомили, на сцену вышел другой легендарный разработчик и показал концепт настолько смелый, что всем стало страшно — настолько, что впору лезть под стол. С картинок презентации на нас смотрели глазастые



Процедуры, процедуры, а я маленький такой



«Что такое процедурные генераторы? И как на них работать?» — этот вопрос можно по-разному. Кто-то воспринимает созданные подобными же инструментами карты в играх Blizzard — умные машины, симулирующие изображения лесов и гор, вод и плавающих островов. Разработчики Blizzard, конечно, не были первыми, кто used и решил эту проблему. Раньше, чем Blizzard, кстати, не были первыми, кто used и решил эту проблему, но в игре The Elder Scrolls II: Daggerfall.

Кто-то вспоминает о графических библиотеках, прибегнувших к процедурным картам, чтобы избежать создания иллюстраций (хотя не скажешь, что Уилл Райт так о них вспоминал) — это, кстати, вспоминают в смешанных выражениях люди, неизвестные создатели. Ну, судя по всему, эти люди и даже Райт. То есть они творят, может быть, совсем не то, что хотели. А кто-то вспоминает игру Age of Empires — то самой процедурной библиотекой от первого лица с графикой, состоявшейся с Doom III. Всех этих людей можно назвать просто «исследователями» или «примитивистами». Ну, а кто-то вспоминает игру Spore, где космический король Агуру Агура получает возможность симулировать жизнь и планеты — ибо они были спроектированы по математическим правилам.

Но самое для понимания процедурной генерации нужно, наверное, напомнить, что есть частицы в играх — это тоже процедурный генератор, который не производит звуков, а вычисляет на ходу. Процедурную можно назвать «рукодельную» генерацию — она тоже не вычисляет и не рассчитывает на ходу.

В реальном мире процедуры становятся все более актуальными способами симуляции: вот только создают, напоминаю,

они динамичные там, где нужно стимулировать движение («воздушная летательная аппаратура»), или усугублять растительность («террористическая способность SpeedTree»). С помощью компьютерных генераторов технологии изменяют на ходу — и воспроизводят это в реальности.

Процедура вообще обладает превосходным генератором. Но что это предвещает нам дальше? Или это предвещает нам, что такое сооружение не куплено для симуляции некоего краудфандинга в реальности?

Быстро создается процедурный способами почти все что угодно. Грустная лирика не имеет недостатков, а в фантастическом «ДНК-распечатке», где в неслыханном масштабе будет уничтожена память о всем из инновационного мира, будет жутко интересно. Аничка Лилюхина склоняется на этом — игра берет готовые шаблоны и адаптирует их к конкретному лицу, учитывая его странности, будь то способ говорить о том, что это не приемлемо, и в отношении различных видов жизни в мире Токкани — и даже привлекательности и ее отсутствия, так как не надо рожаться с внешностью.

Покоряющие мозг тела генерируются играми — если увидеть на экране, очарованы, поклоняются в аду, а когда разместят в симбиозе поклонистов и фанатов, а лицензионные продавцы, то ли генерированные генетики, начнут на глазах распускаться ноги, минимизируя концепцию мира.

Даже пустыня в игре подчиняется строгим математическим правилам. В этом случае если некие земли поддаются тем или иным правилам, поклонников с интересом в потрясающей игре спечатывают пространство пустыни.

Редчайшим процедурным стартом разработчиков стала пакетная анимация, которую можно внести путем неизмененных байтов. За такую наивность инженеров было бы заслужено звание Sporepedia, и коварные игроки смогли бы забыть о десктопах и солзах судьбы просто так, можно даже.

Уилл Райт добавил, что процедуры изменили будущее игрового контента. И Spore — лучший тому доказательство.



чудовища, многоногие и многорукие, живущие на маленькой планете и всерьез собирающиеся под присмотром игрока пройти долгий путь от клетки до космической цивилизации. Был тогда на дворе 2005 год, и звали владельца монстриков **Уилл Райт**.

Специалист по компьютерным песочницам, виртуальным кукольным домикам и симуляции биосфера планет, Уилл Райт замахнулся на то, чтобы объединить несколько симуляторов в один, проведя созданную игроком с нуля инопланетную расу через все стадии развития — от амеб

и звериных стад до танков и звездолетов. **Sim Everything** — так должна была называться игра, но кто-то из разработчиков студии Maxis предложил рабочее название **Spore**, и оно приклеилось.

Затем была настолько смелая, что Spore с ходу завоевала несколько наград на престижных конвентах, а публика кипятком кипела, видя, каких диких монстриков клепает Уилл Райт из комплекта запчастей. Даже несколько переносов релиза не охладили пыль игроков — игра завладела сердцами и умами, а мы в ЛКИ предположили, что успех ей гарантирован,

даже если в ней не будет ничего, кроме конструктора существ. Словно услышав наши слова, разработчики выпустили в середине лета конструктор отдельно, и миллионы зверей заселили страницы «Спorepedia».

Тут надо сказать, что Уилл Райт не уставал напоминать о процедурном происхождении вселенной Spore — он возносил хвалу труженикам демосцены, умеющим целые игры и машинины в несколько килобайт кода, и обещал, что ДНК-паспорт каждой игровой зверюги уместится в пару тысяч знаков.

Только с выходом конструктора зверей мы узнали зловещий смысл его слов, и волосы зашевелились у нас на головах: каждый зверога был спрятан в... собственной картинке размером в 128x128 точек. На рисунке — портрет в три четверти, но в последнем бите каждого цветового канала каждого пикселя был методом стеганографии (скрытой тайнописи) зашифрован весь зверь — от клыков до кончика хвоста. Ужас... Ужас...

Если разработчики пошли на такой шаг, чего ждать от них в самой игре? Примерно тех же чудес компактности и строгих математических правил, но в масштабах космоса.

Сим-сим, откройся!

Вдруг репродуктор говорит:
«В тайгу упал метеорит».
Весь мир взорван, мир шумит:
— В тайгу упал метеорит!

Роман Сеф

Уилл Райт не стал выдумывать гипотез о зарождении жизни и воспользовался готовой теорией панспермии — мол, жизнь занесена в наши края из космоса.

Лаконичное вступление напоминает **Black & White**: астероид летит сквозь пустоту мимо



■ Вечер перестает быть томным. Пора линять.



⊕ Земля, прощай!
В добный путь!

⊕ Маленькие живые вертолетики —
лишь одно из проявлений безумной
фантазии создателей существ.



солнечной короны и падает на необитаемую планету. Разлетевшись в воздухе на множество маленьких ледышек и камней, он осыпается в океан. Из обломков выплазит будущий покоритель звезд — маленькое глазастенъкое существо, оборудованное лишь парой двигательных жгутиков и ртом. Будь оно немного покруче и пожелее, его можно было бы назвать «Пакманом» — задача у него примерно та же: жрать цветные точки и не быть сожранным в свою очередь. Диета выбирается игроком перед началом игры: гибкие фильтраторы предназначены для растительной пищи, а жутковатые челюсти — для мяса. Выбор на самом деле значения никакого не имеет; поедать ли зеленые пятнышки или красные — принципиального значения для игрового процесса нет. Хищник может охотиться — если он

доконает другой микроорганизм, то скушает оставшееся мясо. У травоядных есть свое преимущество — им намного проще найти себе «пастбище», и никто не помешает им увещать себя оборонительными органеллами.

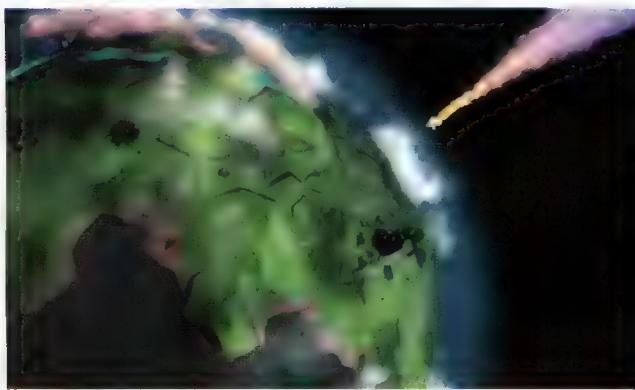
Океан набит живыми существами, которые занимаются преимущественно тем, что едят plankton и друг друга. Но кроме них здесь есть много других интересных вещей: пузырьки, камешки, отложенные кем-то яйца и целые саргассовы острова planktona. Поначалу в глубинах видны лишь смутные тени гигантских существ, чьих-то исполинских глаз и кловов весьма опасного вида. На поздних этапах стадии клетки эти «великаны» станут размером с соринку в глазу вашего существа, а сквозь толщу воды впервые начнет проглядывать морское дно.

Как ни удивительно, разработчики ухитрились соорудить из простенькой возни в чашке Петри очень динамичный игровой процесс. Игра сразу же берет за душу и утягивает в первобытные глубины — возможно, причиной всему глаза: наш подопечный так смешно зыкает ими по сторонам, что ему волей-неволей начнешь сопереживать.

И вроде бы ничего особенного, ведь даже проиграть тут невозможно: съедят одного, из яйца вылупится другой — но когда злобный хищник, размахивая шипами, мчится по пятам и не отстает, судьба мелкой козявки становится важнее всех звездолетов галактики.

Еда лечит раны, а у здорового существа она растит капитал очков ДНК, на которые прирабатываются дополнительные детали для существа. Ассортимент поначалу скучный, но время





Планета со всех сторон хороша, но необитаема. Астероид с зарядом микроорганизмов это исправит.



Что-то мне подсказывает, что великан меня заметил. Но не заинтересовался.

от времени в воде попадаются новые модели. Одни органеллы помогут быстрее плыть, другие обещают маневренность, режим реактивного «спринта» или вседность. Комплект атакующих органелл невелик, но ничего страшного в этом нет: стать грозой семи морей существа все равно не сможет, ибо суша зовет. Наступает переломный момент очень быстро — микроорганизм энергично растет, и вскоре исполинские соседи по океану обрачиваются пузатой мелочью, а зеленые planktonные «пластбища» становятся едва различимыми.

Тем не менее в океане всегда найдется тот, кому сожрать наше существо как червячка заморить. Великаны, когда-то неспешно плывущие по своим делам в глубинах, оказываются совсем рядом — и на половину экрана распахиваются их грозные глаза. К счастью, таким левиафанам обычно нет до нас дела — слишком уж мелкая добыча.

Когда микробная жизнь становится мало-перспективной, приходит время собрать первые статистические сведения — как жил, что за детальки отращивал, сколько раз съели. Тут все серьезно — даже график покажут в стиле «Цивилизации» и выдадут первые призы — награды за травоядность или хищность. С этими призами и суперсилами вообще интересная история: выдают их иногда на вырост, притом временами сильно на вырост — например, за приверженность идеалам вегетарианства в

фазе клетки игрок получит среди всего прочего скидку на стоимость контактов с инопланетянами. Конечно, принципиально игру эти тонкости не меняют (суперсилии после каждого использования долго перезаряжаются), но смысл в них есть — игрок и так, и так задумается: а что, если начать новую игру, чтобы пойти не по пути жестокости, а дорогой добра?

Крылья, ноги и хвосты

Уже пррападеды наши — просто так, чтобы испробовать Боготрон, — солнце наше учинили квадратным, а планету — сундуковой, превратив наивысшие ее горы в ряд монограмм. С тем же успехом можно было бы расчертить звездное небо в клетку, погасить половину звезд, а вторую разжечь погарче, сконструировать существа, населенные меньшими существами, так чтобы мысли великанов были танцами лилипутов, быть в миллионе мест сразу, перемещать галактики, составляя из них приятные глазу узоры; но скажи мне, чего это ради должны мы браться за какое-нибудь из этих дел? Что улучшится в Космосе от того, что звезды будут треугольные или на колесиках?

С. Лем, «Альтруизин»

Просто так выбраться на сушу зверь не может — ему надо приделать ноги. Лишь после этого дружные ряды существ всплынут со дна

морского и выйдут на берег, как тридцать три богатыря.

Выглядят они по-прежнему как микробы на ножках. На суше все эти ложноножки и митохондрии не пригодятся. Пришло время запустить редактор и сварганил зверя с нуля таким, каким мы его хотим видеть, — хотя бы в общих чертах. Крыльев и рогов у него в ассортименте еще нет, а на ДНК-счете хоть шаром покати, так что пришло время поиграть в «Лихорадку субботнего вечера», то есть потанцевать.

Стадия зверя — самая «дружелюбная» из всех. Конечно, и здесь можно раскидать всех врагов — и за это тоже дают ДНК. Но быть «хорошим зверем» никто не помешает — «злодейские» виды, конечно, встречаются, но их нетрудно избегать. Стоит к тому же вспомнить о существах-отшельниках — они крутые, нейтральны и одиночны, а за дружбу отваливают солидный шмат очков ДНК. Нападать на них очень чревато — и это еще одна причина учиться танцам.

Правила установления контактов очень просты — это мини-игра, в которой ваш зверь должен повторять эмоции зверя напротив. Он танцует — мы танцуем, он встает в гордую позу — мы повторяем за ним. Проблема в том, что не все эмоции доступны сразу: они «привязаны» к ассортименту частей тела, а их лучше всего отыскивать в кучах костей, лежащих там и сям.

Поначалу зверек не умеет почти ничего и вынужден шугаться каждого хищника. Потом жизнь станет проще — накопится арсенал рогов, копыт и ядовитых желез, отрастут защитные пластины (все, конечно, добавляется в редакторе, а не появляется само по себе). С собой на битву можно будет взять напарников — не обязательно своего вида, можно припахать к делу любой союзный вид. Вот тогда уже имеет смысл заняться истреблением недружелюбных видов, ибо добро всегда побеждает зло, особенно когда налетает стаей.

Кто-то назовет игровой процесс на этой стадии «занудным» и «повторяющимся». Я предпошуто называть его медитативным. Это самая атмосферная стадия игры — нет ничего плохого в том, чтобы ее чуть-чуть затянуть. Тут есть закаты, рассветы, деревья над головой и вкусные яблоки под ногами, друзья и враги — и в придачу выразительная музыка, сопровождающая каждое спаривание (романтические игрища предваряют запуск редактора существа).

К чему слова, когда на небе звезды? Звери живут своей зверьковатой жизнью, радуются возвращению нашего персонажа с охоты,



дерутся с хищниками. Стадо иногда поддается романтике странствий, снимается с места и протаптывает дорожку на другую часть континента. А однажды мои звери заметили высоко в небе загадочное НЛО — неизвестный космический корабль парил над планетой, а потом сорвался с места и улетел прочь. Действительно ли все так было, или гости из космоса нам приснились?

Борьба за огонь

*А ну отдай мой каменный топор!
И шкур моих набедренных не тронь!
Молчи, не вижу я тебя в упор, —
Сиди вон и поддерживай огонь!*

В. Высоцкий

«Про любовь в каменном веке»

Стадия существа — последняя, в которой можно управлять существом напрямую, и последняя, в которой можно экспериментировать с его рогами и хвостами. Переходя на этап племени, игрок теряет алтер это — отныне он стратег, а игра приобретает сходство с *Black & White*.

Кончилась кочевая жизнь — теперь у нас есть собственная деревня и племя из трех существ. Конец романтике и вздохам на скамейке — новых членов племени мы «приобретаем» за собранную еду (она теперь служит универсальной валютой). Планку максимальной численности поднимут покоренные соседние племена, а специализировать бойцов или тружеников позволят здания, в которых хранятся копья, факелы, топоры, сети для рыб или корзинки для фруктов.



Голографические тимоны в небе убеждают вражеские города прекратить сопротивление.

Эта планета отчаянно нуждается в терраформировании. Для начала надо купить воздух (девяносто три чата).

Покорить племя можно мирным путем — теми же танцами и спецэффектами. Однако ускорившийся игровой процесс навязывает путь воина. Трудно быть добрым, когда на деревню то и дело устраивают набеги соседние племена, а небольшая фора в развитии прямотаки взыскивает к тактике ранней атаки. К топорам! К топорам!

Зверей на этапе племени уже не поменять на уровне ДНК, но можно снабдить их броней, шапочками, масками и другой мелочью, усиливающей воинские способности или силу убеждения. Разработчики попытались сохранить индивидуальность существ, выдав каждому собственное имя, но это помогало мало — через очень короткое время игрок может обнаружить, что он просто гоняет рамочкой копейщиков от одной деревни к другой, наращивая боевой потенциал. Стратегия есть стратегия — она плохо сочетается с лунной походкой. Когда говорят пушки, музы молчат.

Переход на этап цивилизации лишь упрощает всю концепцию — теперь мы воюем танками, самолетами и кораблями, покупая их на добытые пряности (явная отсылка к Гербертовской *«Дюне»*). Поначалу борьба идет за месторождения Пряности, а потом — за контроль над всей планетой. И здесь опять военный путь — самый простой. Дипломатия не слишком полезна там, где до соседних государств рукой подать, а армада танков захватит вражеский город легко и надежно. Не имеет смысла и сидеть над ватманом, проектируя боевую технику. Здесь не *Galactic Civilizations 2* — боевая техника сама по себе устроена незамысловато: навешивая броню,



пушки или движки, игрок лишь меняет соотношение скорости, урона и прочности. Тип атаки у каждого из трех видов техники один и тот же, и обвешивать какой-нибудь корабль пушками имеет смысл разве что из эстетических побуждений.

Со зданиями дела обстоят совсем уж странно: в стадии цивилизации значение имеют только оборонительные пушки. Заводы, развлекательные и жилые здания не пригодятся — их полезное действие не успеет сказаться в ходе молниеносных войн, когда наши славные танкисты или пилоты захватывают город за городом. Пожалуй, только идеяные пацифисты возмутятся захватывать города одним лишь добрым словом — на планете слишком тесно, на ней слишком много государств, а скученность, как известно, провоцирует агрессию.

Стадия цивилизации удалась разработчикам меньше всего — как стратегия она примитивна и сама по себе не очень хорошо вписывается в философию Spore. К тому же существ теперь можно разглядеть, только если подвести камеру вплотную к городу. Это, надо сказать, помогает мало — видно, что жители городов бегают, прыгают, о чём-то думают (над головами всплывают «симсовские» пузыри мыслей), но рассмотреть своих сограждан в деталях уже нельзя. Разработчики это предусмотрели и снабдили игрока «Режимом лупы» — не слишком удобно, но, по крайней мере, поверть зверька на экране крупным планом, можно вспомнить, как он выглядит.

Два года между курдлэй и осьмилогов

Есть такое твердое правило. Встал поутру, умылся, привел себя в порядок — и сразу же приведи в порядок свою планету. Непременно надо каждый день выпальвать баобабы, как только их уже можно отличить от розовых кустов: молодые ростки у них почти одинаковые. Это очень скучная работа, но совсем не трудная.

Антуан де Сент-Экзюпери, «Маленький принц»

Технически выражаясь, захват планеты и выход в космос — это окончание игры, Game Over. Но Уилл Райт, как известно, большой любитель открытого и бесконечного игрового процесса. Нет конца саморазворачивающемуся

сюжету The Sims, и в SimCity трудно добраться до финальных титров.

В Spore Уилл Райт сам себя переуллрайтил — когда планета оказывается единой, стратегическая часть заканчивается. Игроку выдают космический корабль оригинального дизайна и пинком отправляют в галактику, где он волен заниматься чем хочет.

Сотни тысяч звездных систем, полмилиона планет — это момент истины, момент, когда челюсть идет на сближение с полом. Чем тут можно заняться? Загибаем пальцы: колонизация. Терраформирование. Обустройство колоний. Сбор и торговля разноцветными пряностями. Квесты от своих и чужих планет (по большей части почтовые и боевые). Изучение чужой фауны и флоры, расселение зверей по планетам. Дипломатические сношения с инопланетными расами. Налаживание контактов с недоразвитыми цивилизациями при помощи кругов на полях. Поиск древних артефактов для коллекции и на продажу. Создание на планетах гор, рек, холмов и каньонов. Раскраска небес, океанов и почвы в веселенькие цвета. Наконец, межзвездная война с использованием широчайшего арсенала — от банальных «пиу-пиу-лазеров» до «Гигадетонатора», аналога «Звезды смерти».

Космическая фаза игры — не стратегия. Здесь нельзя просто так управлять колониями или собирать звездный флот. Космос велик, а у нас — всего один кораблик, который мечется от планеты к планете, занимаясь нужными и важными делами. Союзнические корабли можно не считать: они сопровождают нас до первого же серьезного сражения и геройски гибнут, так как нельзя приказать им держать строй и не лезть в драку.

Чем больше я углублялся в дебри космоса, тем больше видны были в игре уши... «Космических рейнджеров». Быть может, дело было в ироничном стиле диалогов или в странной внешности инопланетян? Или ощущение дежавю вызывала межзвездная торговля пряностями? Платная заправка и ремонт? Квесты, с помощью которых можно улучшить репутацию у инопланетян? Черные дыры, через которые можно попасть в неисследованную часть галактики? Летающие там и сям кометы? Зловещие гроксы — враждебная раса, оккупировавшая сотни звездных систем? Или же аркадные сражения в атмосфере планет?



Уилл Райт — «глобус-симулятор

Создать собственный мир, колонизировать планеты и строить будущее — все Уилл Райт делает до конца такой? И что же дальше?

Путь Уилла Райта к созданию Spore был неожиданным, но начался он рано. Уже в юности Уилл учился воспроизводить спектакли на местной школьной сцене. Позже он изучал инженерные науки в университете в Калифорнии, но вскоре перешел в Стэнфордский Университет. Там Уилл Райт начал интересоваться компьютерами и игрой Space Invaders. Позже он начал изучать программирование на языке Basic, а в 1989 году создал свой первый проект — компьютерную игру Raid on Rungeling Bay для платформы Commodore 64.

В то же время он создал параллель SimCity, но из-за отсутствия интереса был вынужден сконцентрироваться на инженерии, изучении языка Basic и программировании. Когда кончил инженерство, Уилл Райт решил, что ему бы понравилось заниматься игрой, и в 1993 году создал свою первую игру —糕点师模拟器 (Cookie Clicker).

Вот годы и годы играл Уилл Райт в糕点师模拟器, сконцентрировавшись на изучении языка Basic и программировании. В 1999 году Уилл Райт начал работать над своей второй игрой —糕点师模拟器 2 (Cookie Clicker 2). В 2000 году он начал работать над糕点师模拟器 3 (Cookie Clicker 3). В 2001 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 4 (Cookie Clicker 4). В 2002 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 5 (Cookie Clicker 5). В 2003 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 6 (Cookie Clicker 6). В 2004 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 7 (Cookie Clicker 7). В 2005 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 8 (Cookie Clicker 8). В 2006 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 9 (Cookie Clicker 9). В 2007 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 10 (Cookie Clicker 10). В 2008 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 11 (Cookie Clicker 11). В 2009 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 12 (Cookie Clicker 12). В 2010 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 13 (Cookie Clicker 13). В 2011 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 14 (Cookie Clicker 14). В 2012 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 15 (Cookie Clicker 15). В 2013 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 16 (Cookie Clicker 16). В 2014 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 17 (Cookie Clicker 17). В 2015 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 18 (Cookie Clicker 18). В 2016 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 19 (Cookie Clicker 19). В 2017 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 20 (Cookie Clicker 20). В 2018 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 21 (Cookie Clicker 21). В 2019 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 22 (Cookie Clicker 22). В 2020 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 23 (Cookie Clicker 23). В 2021 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 24 (Cookie Clicker 24). В 2022 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 25 (Cookie Clicker 25). В 2023 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 26 (Cookie Clicker 26). В 2024 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 27 (Cookie Clicker 27). В 2025 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 28 (Cookie Clicker 28). В 2026 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 29 (Cookie Clicker 29). В 2027 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 30 (Cookie Clicker 30). В 2028 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 31 (Cookie Clicker 31). В 2029 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 32 (Cookie Clicker 32). В 2030 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 33 (Cookie Clicker 33). В 2031 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 34 (Cookie Clicker 34). В 2032 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 35 (Cookie Clicker 35). В 2033 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 36 (Cookie Clicker 36). В 2034 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 37 (Cookie Clicker 37). В 2035 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 38 (Cookie Clicker 38). В 2036 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 39 (Cookie Clicker 39). В 2037 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 40 (Cookie Clicker 40). В 2038 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 41 (Cookie Clicker 41). В 2039 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 42 (Cookie Clicker 42). В 2040 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 43 (Cookie Clicker 43). В 2041 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 44 (Cookie Clicker 44). В 2042 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 45 (Cookie Clicker 45). В 2043 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 46 (Cookie Clicker 46). В 2044 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 47 (Cookie Clicker 47). В 2045 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 48 (Cookie Clicker 48). В 2046 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 49 (Cookie Clicker 49). В 2047 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 50 (Cookie Clicker 50). В 2048 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 51 (Cookie Clicker 51). В 2049 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 52 (Cookie Clicker 52). В 2050 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 53 (Cookie Clicker 53). В 2051 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 54 (Cookie Clicker 54). В 2052 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 55 (Cookie Clicker 55). В 2053 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 56 (Cookie Clicker 56). В 2054 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 57 (Cookie Clicker 57). В 2055 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 58 (Cookie Clicker 58). В 2056 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 59 (Cookie Clicker 59). В 2057 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 60 (Cookie Clicker 60). В 2058 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 61 (Cookie Clicker 61). В 2059 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 62 (Cookie Clicker 62). В 2060 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 63 (Cookie Clicker 63). В 2061 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 64 (Cookie Clicker 64). В 2062 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 65 (Cookie Clicker 65). В 2063 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 66 (Cookie Clicker 66). В 2064 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 67 (Cookie Clicker 67). В 2065 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 68 (Cookie Clicker 68). В 2066 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 69 (Cookie Clicker 69). В 2067 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 70 (Cookie Clicker 70). В 2068 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 71 (Cookie Clicker 71). В 2069 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 72 (Cookie Clicker 72). В 2070 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 73 (Cookie Clicker 73). В 2071 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 74 (Cookie Clicker 74). В 2072 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 75 (Cookie Clicker 75). В 2073 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 76 (Cookie Clicker 76). В 2074 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 77 (Cookie Clicker 77). В 2075 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 78 (Cookie Clicker 78). В 2076 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 79 (Cookie Clicker 79). В 2077 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 80 (Cookie Clicker 80). В 2078 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 81 (Cookie Clicker 81). В 2079 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 82 (Cookie Clicker 82). В 2080 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 83 (Cookie Clicker 83). В 2081 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 84 (Cookie Clicker 84). В 2082 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 85 (Cookie Clicker 85). В 2083 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 86 (Cookie Clicker 86). В 2084 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 87 (Cookie Clicker 87). В 2085 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 88 (Cookie Clicker 88). В 2086 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 89 (Cookie Clicker 89). В 2087 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 90 (Cookie Clicker 90). В 2088 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 91 (Cookie Clicker 91). В 2089 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 92 (Cookie Clicker 92). В 2090 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 93 (Cookie Clicker 93). В 2091 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 94 (Cookie Clicker 94). В 2092 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 95 (Cookie Clicker 95). В 2093 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 96 (Cookie Clicker 96). В 2094 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 97 (Cookie Clicker 97). В 2095 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 98 (Cookie Clicker 98). В 2096 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 99 (Cookie Clicker 99). В 2097 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 100 (Cookie Clicker 100). В 2098 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 101 (Cookie Clicker 101). В 2099 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 102 (Cookie Clicker 102). В 2100 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 103 (Cookie Clicker 103). В 2101 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 104 (Cookie Clicker 104). В 2102 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 105 (Cookie Clicker 105). В 2103 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 106 (Cookie Clicker 106). В 2104 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 107 (Cookie Clicker 107). В 2105 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 108 (Cookie Clicker 108). В 2106 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 109 (Cookie Clicker 109). В 2107 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 110 (Cookie Clicker 110). В 2108 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 111 (Cookie Clicker 111). В 2109 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 112 (Cookie Clicker 112). В 2110 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 113 (Cookie Clicker 113). В 2111 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 114 (Cookie Clicker 114). В 2112 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 115 (Cookie Clicker 115). В 2113 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 116 (Cookie Clicker 116). В 2114 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 117 (Cookie Clicker 117). В 2115 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 118 (Cookie Clicker 118). В 2116 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 119 (Cookie Clicker 119). В 2117 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 120 (Cookie Clicker 120). В 2118 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 121 (Cookie Clicker 121). В 2119 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 122 (Cookie Clicker 122). В 2120 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 123 (Cookie Clicker 123). В 2121 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 124 (Cookie Clicker 124). В 2122 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 125 (Cookie Clicker 125). В 2123 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 126 (Cookie Clicker 126). В 2124 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 127 (Cookie Clicker 127). В 2125 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 128 (Cookie Clicker 128). В 2126 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 129 (Cookie Clicker 129). В 2127 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 130 (Cookie Clicker 130). В 2128 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 131 (Cookie Clicker 131). В 2129 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 132 (Cookie Clicker 132). В 2130 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 133 (Cookie Clicker 133). В 2131 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 134 (Cookie Clicker 134). В 2132 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 135 (Cookie Clicker 135). В 2133 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 136 (Cookie Clicker 136). В 2134 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 137 (Cookie Clicker 137). В 2135 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 138 (Cookie Clicker 138). В 2136 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 139 (Cookie Clicker 139). В 2137 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 140 (Cookie Clicker 140). В 2138 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 141 (Cookie Clicker 141). В 2139 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 142 (Cookie Clicker 142). В 2140 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 143 (Cookie Clicker 143). В 2141 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 144 (Cookie Clicker 144). В 2142 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 145 (Cookie Clicker 145). В 2143 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 146 (Cookie Clicker 146). В 2144 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 147 (Cookie Clicker 147). В 2145 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 148 (Cookie Clicker 148). В 2146 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 149 (Cookie Clicker 149). В 2147 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 150 (Cookie Clicker 150). В 2148 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 151 (Cookie Clicker 151). В 2149 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 152 (Cookie Clicker 152). В 2150 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 153 (Cookie Clicker 153). В 2151 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 154 (Cookie Clicker 154). В 2152 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 155 (Cookie Clicker 155). В 2153 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 156 (Cookie Clicker 156). В 2154 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 157 (Cookie Clicker 157). В 2155 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 158 (Cookie Clicker 158). В 2156 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 159 (Cookie Clicker 159). В 2157 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 160 (Cookie Clicker 160). В 2158 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 161 (Cookie Clicker 161). В 2159 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 162 (Cookie Clicker 162). В 2160 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 163 (Cookie Clicker 163). В 2161 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 164 (Cookie Clicker 164). В 2162 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 165 (Cookie Clicker 165). В 2163 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 166 (Cookie Clicker 166). В 2164 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 167 (Cookie Clicker 167). В 2165 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 168 (Cookie Clicker 168). В 2166 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 169 (Cookie Clicker 169). В 2167 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 170 (Cookie Clicker 170). В 2168 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 171 (Cookie Clicker 171). В 2169 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 172 (Cookie Clicker 172). В 2170 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 173 (Cookie Clicker 173). В 2171 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 174 (Cookie Clicker 174). В 2172 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 175 (Cookie Clicker 175). В 2173 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 176 (Cookie Clicker 176). В 2174 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 177 (Cookie Clicker 177). В 2175 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 178 (Cookie Clicker 178). В 2176 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 179 (Cookie Clicker 179). В 2177 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 180 (Cookie Clicker 180). В 2178 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 181 (Cookie Clicker 181). В 2179 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 182 (Cookie Clicker 182). В 2180 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 183 (Cookie Clicker 183). В 2181 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 184 (Cookie Clicker 184). В 2182 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 185 (Cookie Clicker 185). В 2183 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 186 (Cookie Clicker 186). В 2184 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 187 (Cookie Clicker 187). В 2185 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 188 (Cookie Clicker 188). В 2186 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 189 (Cookie Clicker 189). В 2187 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 190 (Cookie Clicker 190). В 2188 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 191 (Cookie Clicker 191). В 2189 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 192 (Cookie Clicker 192). В 2190 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 193 (Cookie Clicker 193). В 2191 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 194 (Cookie Clicker 194). В 2192 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 195 (Cookie Clicker 195). В 2193 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 196 (Cookie Clicker 196). В 2194 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 197 (Cookie Clicker 197). В 2195 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 198 (Cookie Clicker 198). В 2196 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 199 (Cookie Clicker 199). В 2197 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 200 (Cookie Clicker 200). В 2198 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 201 (Cookie Clicker 201). В 2199 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 202 (Cookie Clicker 202). В 2200 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 203 (Cookie Clicker 203). В 2201 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 204 (Cookie Clicker 204). В 2202 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 205 (Cookie Clicker 205). В 2203 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 206 (Cookie Clicker 206). В 2204 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 207 (Cookie Clicker 207). В 2205 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 208 (Cookie Clicker 208). В 2206 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 209 (Cookie Clicker 209). В 2207 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 210 (Cookie Clicker 210). В 2208 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 211 (Cookie Clicker 211). В 2209 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 212 (Cookie Clicker 212). В 2210 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 213 (Cookie Clicker 213). В 2211 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 214 (Cookie Clicker 214). В 2212 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 215 (Cookie Clicker 215). В 2213 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 216 (Cookie Clicker 216). В 2214 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 217 (Cookie Clicker 217). В 2215 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 218 (Cookie Clicker 218). В 2216 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 219 (Cookie Clicker 219). В 2217 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 220 (Cookie Clicker 220). В 2218 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 221 (Cookie Clicker 221). В 2219 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 222 (Cookie Clicker 222). В 2220 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 223 (Cookie Clicker 223). В 2221 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 224 (Cookie Clicker 224). В 2222 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 225 (Cookie Clicker 225). В 2223 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 226 (Cookie Clicker 226). В 2224 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 227 (Cookie Clicker 227). В 2225 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 228 (Cookie Clicker 228). В 2226 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 229 (Cookie Clicker 229). В 2227 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 230 (Cookie Clicker 230). В 2228 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 231 (Cookie Clicker 231). В 2229 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 232 (Cookie Clicker 232). В 2230 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 233 (Cookie Clicker 233). В 2231 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 234 (Cookie Clicker 234). В 2232 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 235 (Cookie Clicker 235). В 2233 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 236 (Cookie Clicker 236). В 2234 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 237 (Cookie Clicker 237). В 2235 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 238 (Cookie Clicker 238). В 2236 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 239 (Cookie Clicker 239). В 2237 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 240 (Cookie Clicker 240). В 2238 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 241 (Cookie Clicker 241). В 2239 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 242 (Cookie Clicker 242). В 2240 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 243 (Cookie Clicker 243). В 2241 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 244 (Cookie Clicker 244). В 2242 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 245 (Cookie Clicker 245). В 2243 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 246 (Cookie Clicker 246). В 2244 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 247 (Cookie Clicker 247). В 2245 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 248 (Cookie Clicker 248). В 2246 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 249 (Cookie Clicker 249). В 2247 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 250 (Cookie Clicker 250). В 2248 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 251 (Cookie Clicker 251). В 2249 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 252 (Cookie Clicker 252). В 2250 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 253 (Cookie Clicker 253). В 2251 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 254 (Cookie Clicker 254). В 2252 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 255 (Cookie Clicker 255). В 2253 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 256 (Cookie Clicker 256). В 2254 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 257 (Cookie Clicker 257). В 2255 году Уилл Райт начал работать над糕点师模拟器 258 (Cookie Clicker 258). В 2256 году Уилл Райт начал работать

Все мы боремся за мир

Армия не просто добродетель, а очень быстрое дело. Так мы выигрывали все войны. Пока противник рисует карту наступления, мы меняем ландшафты, причем вручную. Когда приходит время атаки, противник теряется на незнакомой местности и приходит в полную небоеготовности. В этом смысле! В этом наша стратегия!

х/ф «ДМБ»

О боях стоит поговорить особо, ибо они, скажем сразу, получились у разработчиков очень сумбурными — ни в борьбе, ни в Красной Армии. Да, мы все знаем, что у Уилла Райта не особенно много опыта в космических боях, но что мешало ему позаимствовать основу из тех же «Космических рейнджеров»? Как мы все помним, там в черных дырах можно было отдохнуть от пошагового режима и вволю покуролесить, летая по сферической поверхности. В Spore планеты тоже круглые, но на этом сходство кончается. Бой обычно проходит так: мы вражеских кораблей не видим, но летим примерно в нужном направлении, ориентируясь по обозначающим их точкам на мини-карте. Затем враг внезапно вылетает откуда-то сверху или сбоку, пока мы судорожно щелкаем по окошку снаряжения, выбирая оружие (кстати, если в бою использовать «капечку» или подзарядку щитов, потом придется снова выбирать оружие — так тут заведено).

Чтобы открыть огонь, надо нащупать врага указателем мыши и изо всех сил щелкать по нему, надеясь, что а) указатель попадет куда нужно, б) враг в пределах досягаемости оружия (визуальных обозначений нет — понять, достаточно ли близко цель, можно, только если попробовать выстрелить).

Если вражеский корабль визуально рядом, а оружие отказывается стрелять, значит, проблема в высоте: надо быстро определить на глаз, выше враг или ниже нашего корабля — это сделать непросто, так как ориентиров нет никаких и все корабли одинаково мелкие. После этого надо колесиком мыши поднять или опустить свой корабль, стараясь, чтобы он не начал задевать горы брюхом или не вышел случайно в космос (а в космосе, к слову, сражаться нельзя — там корабль ведет вялую перестрелку с врагом автоматически, без участия игрока).



Город отстроить нетрудно — главное, чтобы пушки стояли по периметру и чтобы заводы исправно перерабатывали пряность.

Только тогда, если повезет, вражеский корабль удастся достать, если он не выскочит случайно из зоны поражения или не попробует свалить на другую половину планеты, чтобы полностью отремонтироваться.

Вопрос: куда смотрели тестеры? Куда смотрели разработчики? Наконец, куда смотрел Уилл Райт? Почему нельзя было хотя бы в бою убрать бессмысленное третье измерение или сделать так, чтобы в нем можно было ориентироваться? Зачем нужно щелкать по врагу мышью, вместо того чтобы по-человечески зафиксировать цель и стрелять? Почему нельзя было предусмотреть нормальное положение камеры или вид от первого лица? Сообразили ли сами разработчики, что использовать в таком бою лазер, скажем так, затруднительно, а порой и вовсе невозможно?

За звездные бои разработчикам три с минусом — и то лишь потому, что есть один работающий легкий способ победить в сражении. Надо лишь «собрать» врагов на себя, встать в

вираж и забрасывать их ракетами — способ это достаточно долгий и нудный, но надежный, ибо вражеские ракеты догнать корабль игрока не могут, а враги если и слезут с хвоста, то лишь затем, чтобы сбежать и подлечиться.

И ладно еще сражения были бы необязательной частью возви в галактической «песочнице». Но их не избежать никак — агрессивные цивилизации попадаются сплошь и рядом, а чтобы добраться до секрета, спрятанного в центре галактики, придется пробиваться с боем через множество миров.

Наивысшая ступень развития

— Вовка, такое предложение. Сейчас планета Ханут копейки стоит.

— Шестьдесят три чата.

— Мы месяц по галактике «Маму» попоем, и планета у нас в кармане. А еще месяц — и воздух купим.

— Деяносто три чата.

— У кого воздуха нет, все сюда насыпятся. Воздух наш.

— Они будут на четвереньках ползать, а мы на них — плевать.

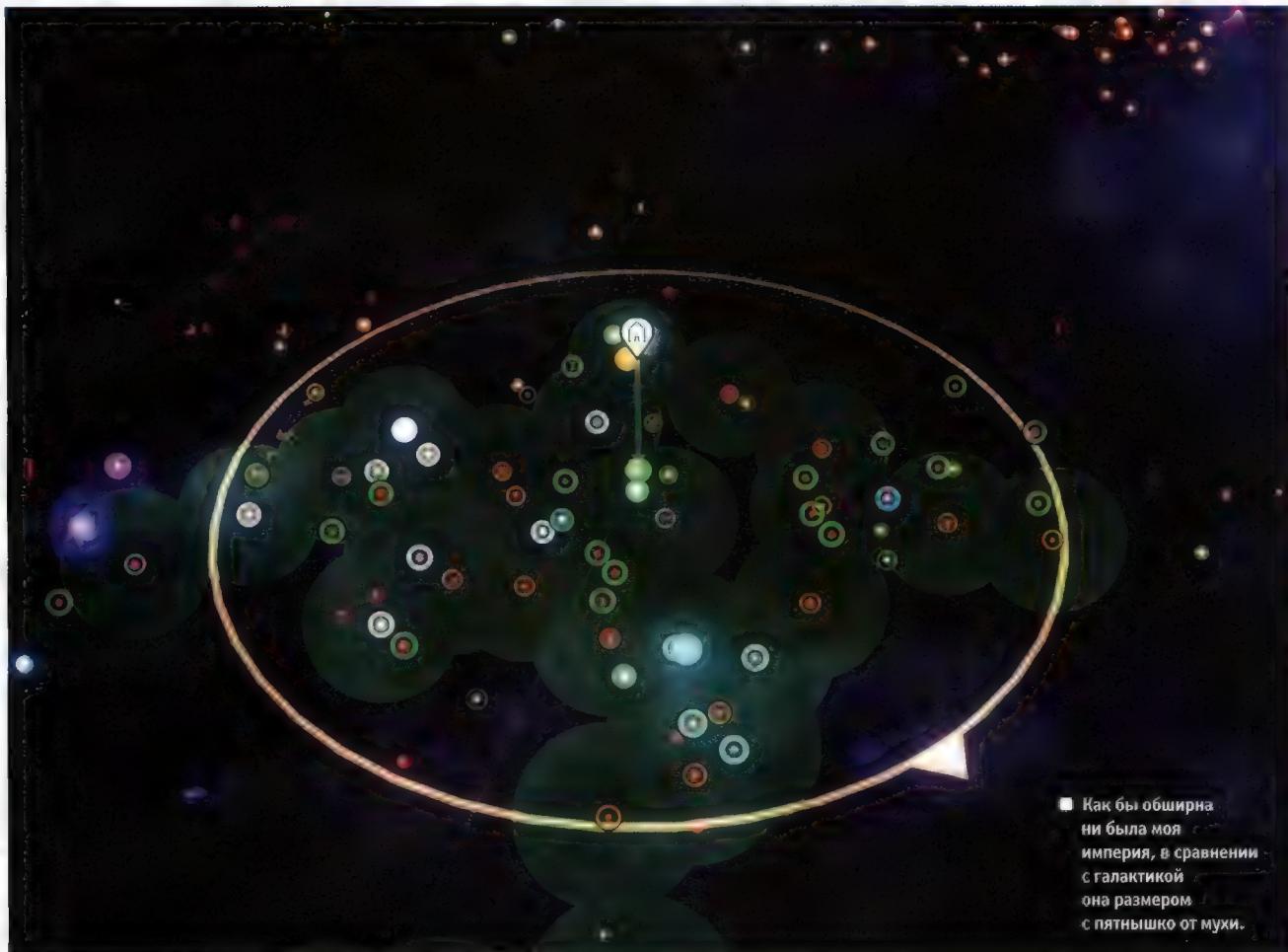
х/ф «Кин-Дза-Дза»

Бестолковые сражения могут изрядно подпортировать впечатление от космической фазы игры. Странный интерфейс мешается и в космосе — например, граница максимального межзвездного прыжка обозначена окружностью, но звезды-то развесаны по галактике в трех измерениях. Цель может быть визуально внутри круга, но добраться до нее нельзя. Определить, где на самом деле находится звезда, можно, только если повернуть карту галактики туда-сюда. Когда на хвосте висят корабли гроксов, от которых надо срочно оторваться, самое лучшее занятие — крутить карту и прикидывать в уме расположение звезд, пытаясь сообразить, куда прыгнуть. А ведь еще в играх серии Elite было принято обозначать высоты звезды, присоединяя ее перпендикулярным отрезком к воображаемой плоскости.

Причины интерфейса не слишком мешают, когда никто не стреляет в наш корабль и есть времена поразмыслить. Нельзя, впрочем, сказать,



■ Ядерная бомба сносит вражеский город под ноль, освобождая планету для колонизации.



■ Как бы обширна
ни была моя
империя, в сравнении
с галактикой
она размером
с пятнышко от мухи.

что вне боя не приходится спешить — события в игре происходят в реальном времени, и, пока мы приводим планету в порядок, на другом конце нашей империи может начаться экологическое бедствие или нападение. Если не предотвратить вовремя первое, может сильно пострадать качество планеты, во втором случае можно запросто лишиться колонии. По счастью, перелеты между звездами много времени не занимают — долететь до места можно за несколько секунд, если не заблудиться.

Терраформирование удалось разработчикам намного лучше, чем путешествие по галактике и сражения — а все потому, что, сбрасывая на планету генератор атмосферы, очень трудно промахнуться. Есть во вселенной планеты горячие и ледяные, с плотной атмосферой или вовсе без таковой. Наша задача — привести их в божеский вид, чтобы было на них ни тепло, ни холодно, и атмосфера была не густой и не жидкой, а самий раз. Все происходит у нас на глазах — растапливаются льды или остывают моря лавы, густеет слой атмосферы или рассеиваются облака, поднимаются моря и океаны.

Мало просто привести планету к золотой серединке температуры и давления — надо еще и заселить ее: растения «фиксируют» качество планеты, не давая ей чесноку охладиться или нагреться, а животные дают возможность выйти на следующий уровень терраформирования. Всего уровней четыре — от непригодного для жизни (T0) до рая на земле (T3). Чтобы с нуля сделать планету идеальной, нужно запастись изрядным количеством инструментов для регулирования температуры и давления и вдобавок иметь в трюме три разных вида дерева, три вида кустарника, три вида травы, шесть видов

травоядных и три вида хищников — итого придется забить восемнадцать ячеек (или же летать на соседние планеты и «одалживать» там зверей). И конечно же, необходимо сначала высадить на планете колонию, которая сама по себе стоит приличную сумму денег. Дорогое это дело — обустройство планет.

Поначалу инструментов у игрока кот наплакал — но стоит заняться делом, как повалят награды и звания за торговлю, путешествия, сражения, квесты и вообще за любое времязапровождение в игре. Вместе со званиями игрок получает доступ к новому оружию, двигателям, устройствам для терраформирования и другим приятным вещам. Все награды расписаны в меню «Коллекции», и там при желании можно, к примеру, увидеть, что для доступа к «Звезде смерти» надо либо захватывать планеты оптом, либо строить здания в собственных колониях.

Планет с запасами пряностей много, каждая просто-таки скучает по лопате. Копать или не копать, вот в чем вопрос? С одной стороны, чем больше планет, тем больше возможностей для торговли пряностями, больше денег. С другой стороны, все планеты все равно не колонизируешь. Разработчики подсчитали: для того чтобы захватить себе всю галактику, потребуется играть шестьдесят лет — то есть задача это вполне выполнимая силами двух-трех поколений игроков.

Космическая стадия заканчивается тогда, когда она игроку надоест, — и вместе с ней завершается и история о жизни и дороге к звездам одного отдельно взятого биологического вида.

Если оценивать Spore как обычную игру, по всему выходит, что перед нами — странный набор мини-игр, аркад, ролевых игрушек и полустратегий, местами удачных, а местами — на редкость бесполезных.

Но такой подход к Spore неприменим, потому что новое творение Уилла Райта — не просто игра, а эксперимент в создании новой вселенной, где на основе простых математических правил и комплекта готовых «кирпичиков» можно творить собственные миры.

Галактика Spore дана нам не для того, чтобы пытаться всерьез в ней что-то изменить, — для этого она слишком велика. Она тут для того, чтобы на нее смотреть, чтобы наблюдать за жизнью на планетах, за сражениями среди звезд и за тем, какие еще новые и безумные существа появляются в энциклопедии существ.

Spore — произведение искусства. Зверюшки пасутся под странного вида деревьями и удирают при виде летающей тарелки. Племена танцуют вокруг костров. В городах здесь играют гимны, и чудно выглядящие обитатели планет танцуют на площадях, а после сражений тушат свои домики из маленьких водяных помп. В небе проплывают пояса астероидов и соседние планеты, и в любую минуту можно взять и полюбоваться закатом.

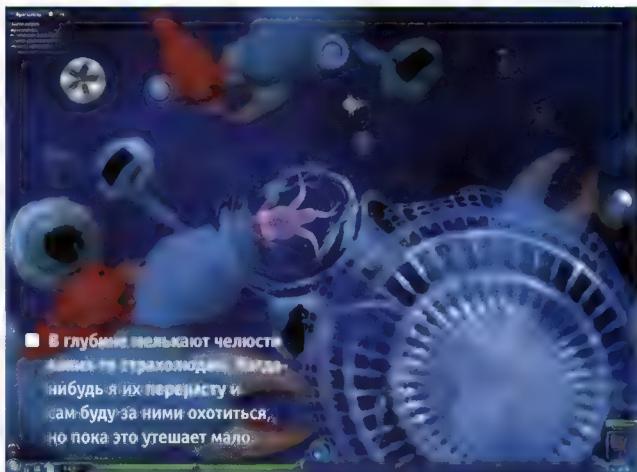
Конечно, иногда создается ощущение, что игрок — чужой на этом празднике жизни: галактика вертится без его участия, а перекраска планет и их обустройство — ничто по сравнению с ее величием. Уилл Райт не подарил нам этот мир, а приоткрыл его для нас, чтобы мы могли творить и наблюдать.

И уже за это Spore заслуживает высшей награды.

Руководство

Играть в Spore очень легко. Чтобы превести существо от стадии клетки до космического величия, достаточно освоиться с управлением. Ничего страшного, если съели вашу бактерию — вы всегда можете «переселиться» в другую. Если сожрали зверя, не беда — у вас их еще много. Даже в космической стадии игры враждебные инопланетяне, взяв штурмом родную планету, не смогут истребить ваших существ под корень — стоит им улететь, как игрок получит новенький, с иголочки, город.

Тем не менее дорога к звездам порой бывает терниста и извилиста. Как ее преодолеть? Давайте посмотрим...



Этап «Клетка»

Для начала надо выбрать планету. Что выбираем, то и получаем, так что стоит подобрать ту, которая радует глаз буйством зелени или, напротив, огорчает темно-красными степями.

Следующий выбор — название планеты и диета для существа. Хищником быть или травоядным? Сражаться могут и те, и другие, а крупные хищники охотятся и за теми, и за другими, так что разница не принципиальная. Преимущество хищников в том, что они всегда могут раздобыть себе еду, напав на тех, кто меньше ростом. Преимущество травоядных в том, что они время от времени находят крупные растения, которые можно обгладать по краям. Лично мой выбор в этой фазе — плотоядность. Во-первых, клювом можно атаковать, а во-вторых, у плотоядных, как бы это сказать, более активная жизненная позиция. Но в пользу травоядности или всеядности есть другое соображение — тем, кто ест траву, легче живется в следующей фазе игры. Намного легче.

Движение — это жизнь, а главная задача на этапе «Клетка» — искать еду и при этом не стать едой. Травоядные клетки едят зелень, хищные — красные кусочки мяса. Еда накапливается в виде очков ДНК, на которые затем можно приобрести улучшенные органеллы. Но от ДНК будет мало толка, если в редакторе существа будет лишь пара ртов и щупальца, так что наша клетка охотится еще и за новыми фрагментами — их «чертежи» выпадают из чужих клеток и из обломков метеорита в виде сияющих призовых «щитов».

Если экран мерцает — значит, рядом один из таких фрагментов.

ЭТО ИНТЕРЕСНО: поначалу ваше существо будет таким мелким, что невооруженным глазом сможет видеть кристаллические решетки. Потом оно вырастет во много раз, начнет различать остатки раковин и смутные тени в глубинах воды — это

другие существа, слишком большие и для вас пока неопасные. Лишь потом, когда существо вырастет достаточно, чтобы сгодиться для них в пищу, ему придется иметь с ними дело. На поздних стадиях «клеточного» этапа сквозь воду можно будет разглядеть дно — мы выплыли на мелководье, а значит, что скоро — выход на суши.

И для хищной, и для травоядной клетки очень важна скорость, так что первое спаривание лучше потратить на дополнительный комплект плавательных жгутиков. Первым фрагментом существа станет шип. Он, в целом, неплох, но чтобы им защититься, надо активно маневрировать — стало быть, необходимы еще и реснички для маневренности. Есть и другой вариант — утыкаться шипами целиком. Уподобившись рыбе-ежу, клетка получит неплохую защиту, но влетит такое снаряжение в ДНК-копеечку, и неизбежно пострадает мобильность.

А мобильность страдать не должна. Очень полезная вещь — реактивный ускоритель, неплохая замена двигателем жгутикам.

Лампочковидная электрическая железа — сомнительный вариант. Во-первых, она долго перезаряжается. Во-вторых, хищников она отпугивает, а не убивает.

Самый лучший фрагмент клеточной стадии — ядовитая железа. Она превращает существо в настоящего клеточного Терминатора, так как выделяет яд непрерывно. Если соорудить железу в задней части клетки, хищники будут пухнуть и дохнуть в первые же секунды погони. Если ваша клетка плотоядна, с ядовитой железой она натурально может охотиться на более крупных хищников, будучи сама себе подсадной уткой.

СОВЕТ: если пришлось худо и хищник настигает, зовите подругу — враг, как настоящий джентльмен, не станет прерывать романтическую сцену.

Когда придет время выползать на сушу, развитие существа остановится. Осталось лишь оценить его график развития, приделать ножки (любые) и посмотреть, как зверь выглядит в трех измерениях.





«А потом
обезьяна слезла
с дерева, взяла
в руки палку и
ушла в люди».

Археологи
сумели
восстановить
внешность
наших далеких
предков.



Так выглядят тимоники викторианской эпохи. Обратите внимание наrudиментарные образования на хвосте (кто-то поленился залезть в редактор).



Этап «Существо»

У меня растет IQ. Скоро — восемнадцать!
Почти В. Маяковский

Существа выбрались из воды и обосновались в собственном гнезде. Вы управляете одним из них, агентом, чья задача — разыскать побольше запчастей для редактора (они, как правило, скрыты в кучках костей) и заработать побольше очков ДНК. Это проще всего сделать, выполняя предлагаемые игрой квесты, налаживая отношения с другими гнездами или истребляя их.

СОВЕТ: на этом этапе быть травоядным или всеядным выгоднее просто потому, что им здесь намного проще раздобыть еду. Плодовые деревья — повсюду, а другие звери очень часто держатся стаями, и биться с ними за мясо имеет смысл не всегда. Именно поэтому нередко лучше есть травку на предыдущей стадии.

Родное гнездо — место, где можно вылечиться после сражения или спариться, обнажив многообещающую «запчасть», которую неплохо было бы прицепить к существу. Собирать следует все кости, которые встречаются на пути. Чем больше скелет, тем более интересный фрагмент он таит.

НА ЗАМЕТКУ: если игра уже была проиграна, следующую можно начать с любого этапа, пропустив предыдущие. Стоит, однако, помнить, что в этом случае вы потеряете призовые супер силы и награды за приверженность тем или иным идеалам на пропущенных этапах. Например, если вы пропустите фазу «Клетки» и сразу перейдете к «Существо», ваш зверь не сможет ни грозно рычать (награда «хищным клеткам»), ни петь успокаивающую песнь сирен (награда «травоядным клеткам»).

Сразу же следует определиться, чего мы хотим от жизни: дружить или воевать. В первом случае очень важно как можно раньше собрать все «социальные» запчасти, чтобы уметь не только петь, но и танцевать, красоваться или кокетничать.

Эти четыре эмоции — база для контактов с другими биологическими видами. Мини-игра проста как сибирский валенок: наше существо энергично копирует жесты потенциального союзника — и так три раза подряд. После этого мы получаем награду в виде нескольких десятков ДНК, дружественное гнездо становится пунктом лечения, а существо-союзника можно брать с собой в стаю (как только мозг вашего зверя вырастет настолько, что тот поймет саму концепцию стайности). У каждого из этих навыков — пять уровней. Чем выше уровень навыка, тем больше вероятность успеха в мини-игре.

Время от времени вам будут попадаться существа-одиночки, крупные и печальные на вид. Это отшельники, которых надо сразу же брать в оборот — лучше них источника ДНК не найти. Дружить, дружить с ними — вот

хороший способ разжиться сотней-другой ДНК, чтобы потом потратить его на модный клык или копытце.

Стойт, однако, быть очень внимательным, выбирая себе друзей среди отшельников. Ибо «среди них есть буджумы»: очень редко на полях встречаются настоящие великаны ростом выше деревьев. Они склонны к хаотическому злу, имеют за душой невероятное количество здоровья и привносят в игру здоровую долю хаоса, нападая время от времени на всех подряд.

Сражения лучше отложить до того момента, когда существо обзаведется стаей или хотя бы улучшит свое здоровье с помощью запчастей. Если бой в чистом поле закончился не в нашу пользу — не беда. Просто запомните, где погибло существо, и отправляйтесь туда заново — у врага здоровье будет уже не то, и его можно попробовать добить.

Набрав боевых запчастей, можно открыть до четырех типов атак: удар, укус, плевок (дистанционная атака) и удар с разбега. Правило тут одно — использовать стоит в первую очередь те атаки, которые существо изучило лучше

всего. Обычный бой проходит так — плюем на врага издали, затем мчимся к нему на всех парах и начинаем кусаться. Чем больше зверей на вашей стороне, тем лучше — удача благоволит большим стаям. Если бой складывается не в нашу пользу, имеет смысл сбежать и полечиться фруктами или чужими гнездами (если у существа есть спринтерский режим, стоит его задействовать — он как раз для таких случаев).

Стоит начать с ближних племен, оставляя за собой либо союзников, либо вымершие гнезда. Чем дальше мы идем в глубь континента, тем опаснее будут враги и тем труднее будет заполучить друзей. Однако помните, что ваше гнездо — не единственное гнездо вашего вида на континенте. Есть и другие.

Время от времени гнездо будет сниматься с места и откочевывать в глубь материка. Это не страшно: найти его потом поможет мини-карта, и за воссоединением с гнездом вас наградят порцией ДНК.

Кроме бега, прыжков и спринтерского режима на зверя можно повесить «запчасти», дающие возможность уходить в режим незаметности. Это очень полезная возможность, когда надо подкрасться и утащить ценные кости из-под носа у враждебного племени. Скрытность может спасти и тогда, когда существо наткнулось на недружелюбных созданий и те уже раскатали на него губу.

В режиме невидимости можно ходить, бегать, прыгать — делать что угодно, лишь бы подальше от других существ. Если подойти к ним слишком близко, они всплещутся, обозначив это оранжевым восклицательным знаком над головой. Он означает, что надо срочно отойти подальше, иначе встревоженные звери начнут обыскивать округу и в первую очередь побегут туда, где сидит ваш зверь.

Еще одно интереснейшее и очень полезное умение — полеты. «Взмахивать крыльями» приходится вручную, нажимая на пробел, но так даже интереснее. На слабеньких крыльях можно разве что преодолеть неглубокую яму или быстро спуститься с холма. Мощные крылья дают возможность летать пусть и не слишком высоко, но далеко — и при этом быть вне досягаемости земных хищников. Режим скрытности, как ни странно, действует и во время полета — спрятавшись и распустив крылья, можно лихо перемахнуть через опасное место. И никто вашего зверя не заметит.



Голографический муми-троль несет слово Истины в город неверных.

ЭТО ИНТЕРЕСНО: время от времени вы будете находить на планетах цветные «гейзеры». Это источники пряности, которая очень пригодится вам на этапах цивилизации и космоса. Однако их можно использовать уже сейчас: такой источник может поднять крылатое существо очень высоко, выше крон деревьев.

Неумолимо ползет полоска развития, у зверя увеличивается мозг. Хорошая новость — можно начинать бегать большой стаей и затаптывать всех, уподобляясь мамонтам, которые, как известно, рвутся напролом. Плохая новость — скоро со зверем придется рас прощаться, ибо грядет следующий этап игры.

ЭТО ВАЖНО: перед тем как переходить на следующий этап, загляните еще раз в редактор и убедитесь, что внешность существа вас устраивает. В частности, имеет смысл избавиться от всех лишних неровностей на теле — от ядовлевалок, костяных наростов и других запчастей, нарушающих эстетическую картину.

Этап «Племя»

— Да, я очень люблю трогательную музыку. Сыграйте нам военный марш, да погромче! х/ф «Здравствуйте, я ваша тетя!»

Как я уже упоминал в рецензии, на этом этапе военный путь решения территориальных вопросов становится предпочтительным. Причин тому несколько.

Во-первых, хорошо быть добрым, когда у тебя бесконечный запас существ и гибель не значит ровным счетом ничего. Куда хуже, когда гибель племени означает начало этапа заново или загрузку сохраненной игры. На этапе «Племя» можно проиграть.

Во-вторых, время на этом этапе становится очень важным: первое соперничающее племя появляется на карте уже через несколько минут после начала игры. Времени на концерты просто не остается.

Третья причина — необходимость поддерживать обороноспособность. Дело обстоит так: чтобы «приручить» соперничающее племя мирным путем, ему надо устроить концерт на музыкальных инструментах. Принцип здесь тот же, что и на предыдущем этапе: соперничающее племя заказывает исполнение, мы щелкаем



Поют эти тварюшки слушают наш гастрольный концерт, другое племя запросто может совершивший на опустившую деревню.



Чудовище пришло и творит жуткие вещи. Соседнему племени не позвидуешь — тем более что, когда зверь уйдет, придем мы.



■ Победа за нами! Её надо отпраздновать танцами у костра.

по кнопке нужного инструмента, музыканты играют, публика рукоплещет. Союзническое племя считается побежденным и начинает выплачивать ясак едой.

И все бы хорошо, но инструменты так просто не появляются — чтобы их добыть, необходимо строить здания и тратить на это единственный ресурс — еду. Теперь давайте представим, что случится, если на деревню нападут (это случается очень часто), а из зданий построены лишь склады дудочек и балалаек. Что прикажете делать — дудочками отбиваться от топоров? Защищаться от ударов не боевыми доспехами, а симпатичными финифлюшками, надетыми для пущей убедительности концерта?

Получается, что «мирное» племя просто-таки напрашивается на неприятности. А военное? О, оно становится просто неуязвимым, особенно если проедется катком по первым соперничающим племенам, не давая им хоть сколь-нибудь серьезно развиться. Если на деревню напали, достаточно лишь отозвать племя и защитить родные хатки — в лапах ведь уже оружие, а не флейты. Неважно, чем вооружено племя — копьями или топорами. Главное, что чем больше побеждено племен, тем больше максимальная численность племени.

Это — Zerg Rush в действии, а победу ничем не заменишь.

Принципы управления племенем просты: добываем еду (травоядные околачивают груши и забрасывают невод по траве морскую, хищники окучивают местных зверей), закупаем по максимуму новых членов племени, строим «профилирующие» здания, которые позволяют быстро менять специализацию каждого существа в племени. Рыбаки ловят рыбу или тяготят водоросли — это может быть полезно, если деревня на берегу океана. Сборщики фруктов таскают большее количество еды за раз. Музыканты играют на инструментах. Лекари обеспечивают вышедшее в поход племя полевой хирургией. Факельщики быстрее расправляются со зданиями во враждебном племени (чтобы победить, достаточно уничтожить одну лишь «ратушу»). Копейщики атакуют с расстояния, а бойцы с каменными топорами хорошо дерутся в близнем бою.

непобедимым и без труда «объединит» все окрестные земли.

Следующий этап тоже стратегический, но на этот раз — глобальный.

Этап «Цивилизация»

Цивилизация — штука простая: кто объединит планету под своим мудрым руководством, тот и прав. Города рассыпаны по континентам (игрок начинает с небольшой форой). По планете разбросаны месторождения пряности, нового главного ресурса. Кто их захватит, тот и будет получать с них небольшой, но стабильный гешефт.

На этой стадии есть три способа вести дела. Самый простой — военный: специализируемся на войне, отстраиваем по максимум танки, корабли, затем еще и самолеты — и, не говоря худого слова, захватываем всю планету стандартным зергом. Быстро, дешево и очень надежно.

Второй способ — религиозный. Если мы играем за религиозную цивилизацию, то строим проповеднические машины, корабли и летательные аппараты. Города захватываются необычным способом: пока одни механические проповедники дистанционно отключают оборонительные пушки, другие проецируют в небо голограмму проповедника. Недовольство в городе растет, и вскоре он переходит на нашу сторону. Тут, правда, есть небольшая проблема: вражеские вооруженные силы не будут терять времени даром и попробуют отстрелять миссионеров. Но проповеднические машины, хотя и слабее защищены и вооружены, чем военные, тем не менее могут за себя постоять.

■ НА ЗАМЕТКУ: захватив город чужой специализации, игрок может сменить свою. Например, если он правит религиозным государством и обратил в свою веру военный город, то у него будет выбор — остаться проповедником своей веры или стать солдатом, не знающим слов молитвы.

Третий способ — экономический. Он самый ненадежный, потому что предполагает, что можно купить всех. Экономическое государство действует исподтишка — сначала оно налажива-



■ Город вот-вот станет моим. Жители недовольны, но кто их будет спрашивать.



ет связи с соседними странами, затем предлагает отдельным городам торговое соглашение, открывая торговый путь. Когда «экономические танки» совершают несколько рейсов, город можно будет попытаться купить. Если предложить слишком мелкую сумму, продавец обидится, и танкам придется снова кататься по торговому пути, уламывая город вновь выставить себя на продажу.

С религиозными цивилизациями справиться несложно — они обычно рады наладить торговлю, считая, что так им будет проще распространить свою веру. С военными цивилизациями сложнее. Если они вас невзлюбили и послали в вашу сторону войска, пиши пропало: экономические транспортные средства вести сражение не могут, а оборонительные городские пушки не справятся с массированной атакой. Вот вам и «купить всех». Цивилизация экономистов беззащитна, и даже большими взятками она не сможет купить победу в войне.

Первый шаг на этапе «Цивилизация» — построить как можно больше наземных машин и с ходу захватить все месторождения пряности на континенте. Второй шаг напрашивается тут же — ранняя атака на ближайший город имеющимися под рукой силами. А дальше дело пойдет, и если не иссякли ваши запасы пряности, даже уничтоженную армию можно восстановить в два счета, ведь техника «приобретается» мгновенно — любой танк за ваши деньги.

Когда вся планета окажется в руках игрока, этап «Цивилизация» закончится — оказался он коротким и сумбурным. Впереди — бесконечный космос и бесконечный игровой процесс.

Этап «Космос»

— Скажите, пожалуйста, куда мне отсюда идти?

— А куда ты хочешь попасть? — ответил Кот.

— Мне все равно... — сказала Алиса.

— Тогда все равно, куда идти, — заметил Кот.

— ...только бы попасть куда-нибудь, — пояснила Алиса.

— Куда-нибудь ты обязательно попадешь, — сказал Кот. — Нужно только достаточно долго идти.

Л. Кэрролл, «Алиса в стране чудес»

В космическом этапе нет сюжета, цели и условий победы. Это уже не игра, а большая «песочница», в которой игрок волен заниматься чем угодно, не опасаясь проиграть.

Единственная зацепка — намек на то, что в центре галактики, в глубинах империи могущес-

твенной и злобной расы гроксов, таится нечто ценное. Но путь к таинственному объекту не раскрывает сюжетных тайн и уж тем более не грозит развязкой — там нас ждет лишь забавная сценка и новое снаряжение для корабля.

Путешествия между звездами? Отлично! Колонии на дальних планетах? Замечательно! Торговля или война с инопланетными расами? Прелестно! Очкы победы начисляются здесь сразу по множеству параметров, но все, что игрок получает, — титулы. Самый последний титул властелина мира не означает ровным счетом ничего — просто к тому времени у корабля, наверное, будет много инструментов для возни с планетами, много убойных пушек и неплохая защита! Снаряжение для корабля игрок получает не сразу — оно открывается постепенно по мере того, как мы занимаемся в космосе делами: строим, воюем, выполняем квесты, странствуем или колонизируем планеты.

Поскольку в космосе нет цели, то и прохождение писать нет смысла. Но освоиться среди звезд помогут вот эти тактические советы:

- Для колонизации следует по возможности выбирать планеты с пряностями разных цветов, чтобы проще было находить покупателей, готовых приобрести пряность по высокой цене.
- Никто не мешает колонизировать звездные системы, удаленные друг от друга на много парсеков. Перелеты займут столько же времени, разве что обойдется чуть дороже и ориентироваться среди «островков» будет сложнее.
- Лучшее оружие в орбитальном бою — ракеты. Лучшая тактика — летать кругами, выбрасывая ракеты через плечо. Она работает идеально в 95 процентах случаев.
- Если на планете есть хорошо защищенный пушками город, имеет смысл выманить врагов на оборонительные позиции. Особенно хорошо эта хитрость работает со слабыми пиратами.
- Перед тем как терраформировать планету, имеет смысл затолкать в грузовой отсек по три растения каждого размера (мелкий, средний, большой), по три разных хищника и по шесть разных травоядных зверей. Этого достаточно, чтобы сделать из любой планеты настоящий рай. Поначалу большой статей расходов будут машины для терраформирования (они все одноразовые), но позже их заменят корабельные установки, расходующие лишь энергию.
- Не стоит летать слишком низко над планетами класса Т0 — вулканические потоки

повредят корабль. Однако намного опаснее грозовые облака там, где они есть.

- Отстреливая зараженных животных, не бойтесь задеть здоровых — время выполнения задания важнее (нелеченая эпидемия может снизить качество планеты).
- Если, летая по недружественным системам, корабль собрал на себя слишком много сильных врагов, имеет смысл быстро снизиться к планете и навязать бой в атмосфере (бой в космосе идет автоматически, мы на него повлиять не можем). Лучше всего делать это, пока враг не догнал наш корабль, иначе на снижении нас хорошо обстрелят.
- Добраться до центра галактики «вприпрыжку» невозможно — во-первых, гроксы слишком сильны, во-вторых, в космосе работает только слабый вариант «аптечки», и, в-третьих, чем ближе к центру галактики, тем меньше радиус прыжка.

Застрять на полпути из-за того, что некуда прыгать, — вполне реальная перспектива, и очень зловещая, когда на хвосте — гроксы. Добраться до центра галактики имеет смысл лишь с самым мощным двигателем (чтобы его заполучить, много путешествуйте), да и то придется отбивать системы у гроксов и колонизировать их, чтобы иметь под рукой базы, где можно быстро отремонтировать корабль и пополнить запасы.

И самое главное — не забывайте смотреть по сторонам. В космосе много чудес — двойные звездные системы, пылевые облака вокруг черных дыр, загадочные «червячные дырки», перебрасывающие корабль из одного рукава галактики в другой. На планетах кипит жизнь — тут одна цивилизация штурмует другую, там кто-то пытается объединить разрозненные города и выйти наконец в космос, а где-то далеко бегают по планете звери и скачут у костров дикие племена. И мы не просто наблюдатели, а поправные участники событий — там нарисуем круги на полях, тут сбросим черный обелиск и посмотрим, как быстро цивилизация планеты выйдет в космос.

Сколько бы планет мы ни колонизировали, со сколькими бы инопланетными расами ни перезнакомились, галактика все равно намного больше, чем мы можем вообразить, и мест в ней намного больше, чем мы можем посетить. Такая вот вселенная — с началом, но без финала. Тут нельзя просто так взять и сказать: «Враг разбит, тайна раскрыта, а это значит, что мы прошли игру. Поздравляю».



ПОДУМАЙ О ПРИЗЕМЛЕНИИ

МЕЧТАЕШЬ О ПОЛЕТАХ?



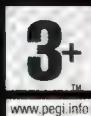
PURE



WWW.DISNEY.RU/GAMES



can-am



PLAYSTATION 3



© Disney. "Disney" логотип "PS" и "PLAYSTATION" являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками Sony Computer Entertainment Inc. Все права защищены. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, и логотипы Xbox являются товарными знаками Microsoft group of companies и используются по лицензии Microsoft. Исключительные права на издание и распространение программы для ЭВМ на территории России и стран бывшего СССР принадлежат ООО "Новый Диск", 127083 Москва, Петровско-Разумовская аллея, д.10, корп.1, телефон (495) 785-65-13 (многорежимный), e-mail: zakaz@nd.ru
Заказ дисков по телефону: (495) 785-65-13, e-mail: zakaz@nd.ru



В этой статье мы поговорим о полном прохождении Devil May Cry 4 (за исключением битв с боссами, о которых рассказывалось в прошлом номере) и секретных миссиях.

MISSION 1: BIRDS OF A FEATHER

Первая миссия — это своеобразная тренировка. Вам расскажут, как нужно прыгать, стрелять, уходить от вражеских нападений и т.п. Когда вы закончите обучение, начнется полноценная битва с Данте. Впрочем, прославленный герой не слишком рвется в бой, и вы сможете победить его тысячей и одним способом. Можно просто забить демонической рукой или мечом.

MISSION 2: LA PORTE DE L'ENFER

Opera House Plaza

После ролика, в котором вам покажут, как ужасные демоны убивают невинных граждан, начнется второй уровень. Прикончите монстров, которые появятся после начала уровня, разбейте скамейки, чтобы собрать красные сферы, и зайдите в здание.

Storehouse

Разломайте бачки, чтобы добраться до плюсов, заберитесь на небольшую лестницу и совершите двойной прыжок от стены, чтобы

попасть в тайник с золотой сферой. Затем запрыгивайте на верхний ярус, прикончите появившихся монстров и ступайте дальше.

Cathedral

Идите к светящейся колонне и возьмите артефакт. Теперь Нерон может цепляться рукой за светящиеся синие шары, а также подтаскивать к себе врагов. С помощью новой способности поднимитесь на верхний ярус, снова разломайте мебель, чтобы получить красные сферы, и выходите из комнаты.

Terrace

Идите к дальнему концу балкона и с помощью демонической руки перепрыгните на другую сторону улицы. Продолжайте прыгать, пока не окажетесь во внутреннем дворике. Здесь нет ничего интересного, можете сразу идите в следующую область.

Residential District

Разломайте огромный кристалл, чтобы получить много красных сфер. Затем прыгайте за красными сферами на крышу. Забравшись на самый вверх, прыгайте в нишу слева, чтобы забрать фрагмент голубой сферы. Напомню, что соб-

рав четыре таких фрагмента, вы получите дополнительное деление к количеству жизни.

Port Caerula

Пройдя через туннель, двойным прыжком от стены возьмите красную сферу и осмотрите местность. Чтобы пройти дальше, нужно как-то опустить разводной мост. С помощью демонической руки перепрыгните на другую сторону пирса и заходите в здание.

Customs House

Прикончите прибежавших монстров, а затем бейте по кругу с синими огнями, пока не разрушите преграду наверху. Запрыгните на второй ярус, зайдите в кабину управления и осмотрите пульт. Нерон убедит механизм опустить разводной мост. Прикончите появившихся врагов и выходите из комнаты через второй вход.

First Mining Area

Соберите в акведуке красные шары и идите к статуе. Вам нужно пробить на ней комбинацию «Brutal», чтобы получить голубую сферу, которая на одно деление увеличивает количество здоровья у Нерона. Затем купите у статуи-про-

Жанр
боевик

Разработчик
Capcom

Издатель
Capcom

Издатель в России
1C

Похожие игры
Devil May Cry 3,
Onimusha 3: Demon Siege

Сетевые режимы
нет

Адрес в сети
www.devilmaycry.com

Рейтинг журнала

86%



давца навыки и предметы, если есть такая необходимость, и ступайте в следующую область. Там вас поджидает первый босс — адский конь Бериял. О том, как с ним сражаться, мы говорили в прошлом номере.

MISSION 3: THE WHITE WING

Second Mining Area

В туннеле прикончите монстров и разбейте деревянные доски, чтобы добраться до красного кристалла, из которого можно выбить красные сферы. Затем с помощью демонической руки запрыгивайте наверх. Здесь спрятан фрагмент голубой сферы. Однако чтобы до него добраться, нужно иметь улучшение Snatch 2.

Итак, сначала запрыгните на первые две платформы. Когда вы прыгнете на третью, камера поменяет ракурс. Прыгайте вперед и хватайтесь демонической рукой за синий шар. Его вы сможете зацепить, только если куплен Snatch 2. Хватайте за второй шар, а потом совершите прыжок от стены и цепляйтесь за третий шар. Продолжайте подъем, пока не доберетесь до платформы с фрагментом голубой сферы.

Затем запрыгивайте в туннель, прикончите врагов и сходите в левый рукав, чтобы подобрать Vital Star S. Идите по туннелю, пока не выйдете наружу.

Fortuna Castle Gate

Бегите вперед, собирая красные шары, пока не рухнете вниз. Сейчас вам предстоит познакомиться с ледяными демонами. Их нужно хватать и бить демонической рукой. Если, пока вы крутите демона, рядом окажется другой противник — он также получит небольшой урон. Разобравшись с монстрами, заходите в здание.

Grand Hall

Разбейте все стулья, чтобы собрать красные сферы, и выходите через западную дверь. Через коридор Large Hall вам нужно попасть в Torture Chamber.

Чтобы снять красные печати на проходах, вам нужно уничтожить всех монстров в комнате.

Не забывайте искать тайники — в них лежат различные плюсы.

Torture Chamber

Здесь вас поджидает толпа монстров, поэтому двигайтесь активней и старайтесь бить противника в воздухе, чтобы подстраховаться от атак со спины. Поднимитесь наверх и запомните, как движутся синие шары. Ваша задача — вовремя хвататься за них, добраться до двери на другой стороне. Отдыхать можно на платформах. Если свалитесь вниз, придется снова драться с монстрами, а потом начинать сначала.

Foris Falls

Собственно, сюда мы зашли только за Vital Star S, которая находится на вершине маленькой колонны. Взяв «капечку», выходите через вторую дверь и бегите в Upper Grand Hall. Там бейте по кругу с синими огнями, чтобы снять защиту, и ступайте в юго-восточную дверь.

Gallery\Library

Соберите спрятанные красные шары — для этого придется немного попрыгать по уступам — и заходите в библиотеку. Там вы впервые повстречаете демонических рыцарей. Прыгайте им за спину и, пока они разворачиваются, бейте мечом или демонической рукой. Уничтожив монстров, заберите предмет из желтого столба света.

MISSION 4: COLD BLOODED

Library

Ударьте демонической рукой по странному предмету с лезвиями. Это активирует артефакт. Теперь ударяйте его к двери с эмблемой, чтобы разрушить преграду.

Gallery

Здесь также есть артефакт с лезвиями. Но его мы используем для других целей, а именно для уничтожения появившихся монстров. Ударьте по нему демонической рукой, затем нанесите несколько ударов мечом. Когда лезвия начнут

быстро вращаться, снова ударьте демонической рукой и смотрите, как



Внизу лютуют орды монстров. И пусть — мы пойдем другим путем.

артефакт будет быстро кататься по комнате, уничтожая противников.

Grand Hall

Идите в Upper Grand Hall и спрыгните вниз. Снова активируйте артефакт и уничтожьте саркофаг в центре зала. Под ним вы увидите красный знак (он нужен для высоких прыжков), который мы пока не можем использовать. Поэтому выходите в Large Hall.

Large Hall

Здесь вам нужно разрушить синюю печать на двери. Это можно сделать, если поставить четыре артефакта с лезвиями на пылающие круги. Два артефакта уже стоят, поэтому вам остается сделать половину работы.

Сначала активируйте один из артефактов и толкайте его в противоположный конец коридора. Там разрушите печать, чтобы освободить другой артефакт. Теперь оттолкните их обратно к двери. Не забывайте бить их мечом, чтобы они катились быстрее, заодно нарезая противников. Осталось найти последний артефакт. Быстро ступайте в Dining Room.

Dining Room

Прикончите появившихся демонических рыцарей. Затем разломайте стулья и столовые приборы,

чтобы получить красные сферы, и выходите в коридор. Там периодически пролетает огненный шар, от которого нельзя увернуться. Поэтому активируйте артефакт, стоящий в углу, и, используя его как щит, начинайте двигаться по коридору. Толкайте до тех пор, пока артефакт не разрушит жерло, выстреливающее огненные шары.

Выйдя через дверь, вы снова окажетесь в Large Hall, но в закрытой комнате. Убейте демонов и бейте по кругу с синими огнями. Это откроет проход. Теперь активируйте артефакт — это тот четвертый, которого нам не хватало, — и толкайте его до двери с печатью. Не забудьте придать ему ускорение, чтобы быстро уничтожить монстров в коридоре.

Когда все четыре артефакта окажутся на месте, печать пропадет и вы сможете попасть в Central Courtyard. Там вас ждет демоническая жаба. Как драться с этим боссом, мы уже говорили в прошлом номере.

MISSION 5: TRISAGION

Soldier's Graveyard

Уровень начнется с битвы с новыми монстрами. Пока они окутаны тьмой, вы не можете нанести серьезный урон. Поэтому снимайте





Ледяных демонов лучше бить демонической рукой. Благо монстры не такие шустрые, как в третьей части, и не торопятся контратаковать.

защиту выстрелами из пистолета или ждите, когда тварь нанесет удар, а потом хватайте его демонической рукой. Когда монстр окажется на земле, вы увидите его истинное обличие — какое-то огромное насекомое. В этот момент демон беспомощен, поэтому подбегайте вплотную и пробивайте комбинацию ударов.

Затем начинайте собирать красные сферы. Ломайте надгробия, сосульки у фонтана, памятники. Не забудьте про тайник, он находится у восточной стены. Если перчатка Нерона запылала — значит, нужно прыгать. Также подберите и золотую сферу. Она тоже находится у восточной стены, но чтобы добраться до приза, нужно иметь Snatch 2, иначе вы просто не сможете дотянуться до плюса.

Master's Chamber

Здесь нет ничего интересного. Поэтому побейте демонических рыцарей, разломайте мебель, чтобы добраться до красных сфер, и идите в Torture Chamber.

Torture Chamber

Бейте по кругу с синими огнями, чтобы выдвинуть мост, и толкайте артефакт до статуи. После удара все должно провалиться под землю.

Spiral Well

Оказавшись внизу, прикончите летающих демонов и возьмите артефакт из красной колонны. Теперь вы можете использовать красные круги для высоких прыжков. Но прежде чем покинуть колодец, тщательно обьщите местность. Вы должны найти спрятанные красные сферы, красный кристалл со сферами, святую воду и Vital Star S. Собрав все это добро, можете смело покидать затхлое подземелье.

Grand Hall

Теперь вам нужно добраться до Grand Hall. Как иди, вы уже знаете, остается только прорубиться через толпы врагов. В Grand Hall вставайте на красный круг, чтобы запрыгнуть на люстру. Ударьте по трюсу, и люстра пробьет огромную дыру в портрете

священника. Идите в открывшийся проход. С помощью демонической руки из-за решетки схватите Vital Star S и бегите по коридору, чтобы завершить уровень.

MISSION 6: RESURRECTION

R&D Access

Первым делом хватайте фрагмент голубой сферы и прыгайте вниз. Там вас поджидает демонические мечи. Пока они летают в воздухе, обстреливайте их из пистолета. Когда меч воткнется в землю, подбегайте и хватайте демонической рукой. Можно бить и мечом, но урон будет скромнее.

Game Room

В этой комнате вам предстоит сыграть в простую игру. Есть поле с кругами определенного цвета. Есть фигура главного персонажа и огромный кубик. Вы ударяете по кубику, выпадает какое-то число, и фигура перемещается на соответствующее поле. В зависимости от цвета поля случается некое событие. Ваша задача — довести фигуру Нерона до конца игрового поля.

Красное поле — на вас нападают монстры или происходит какое-то неприятное событие. Эффект зависит от конкретного поля, на которое встанет фигурка. Синее поле — различные плюсы, начиная с дождя из красных и зеленых сфер и заканчивая появлением сокровищ. Желтое поле — фигура возвращается к предыдущему желтому полю. Белое поле — ничего.

Containment Room

Вы окажетесь в комнате с алхимиком Агнусом, и начнется битва с боссом уровня. О ней мы уже писали в прошлом номере, а если кратко — нужно разбить стекло, кидая в него мечи-демоны. Одержав победу и просмотрев ролик, вы получите награду меч Ямато. Это знаменитый клинок Вергилия, родного брата Данте, которого он убивал аж несколько раз на протяжении трех частей. С помощью Ямато Нерон



Чтобы активировать артефакт с лезвиями, ударьте по нему демонической рукой.

сможет на какое-то время превращаться в демона.

Foris Falls

Подберите «каптчуку» и бейте по кругу с синими огнями, чтобы выдвинуть мост и снять печать с лестницы. Поднимайтесь наверх и отыщите взглядом фрагмент голубой сферы. Чтобы до него добраться, нужно использовать прием Streak.

Angel Creation

В этой комнате особенно много демонических рыцарей, поэтому не расслабляйтесь и следите за здоровьем. Уничтожив монстров, отыщите спрятанные шары (ниша недалеко от пульта) и выходите из комнаты.

Underground Laboratory

Используйте пульт, затем идите к красному кругу и начинайте прыгать наверх. Вы снова окажетесь в замке. Если что-то забыли сделать — собрать призы, пройти испытания, — это ваш последний шанс. Играя за Нерона, вы больше не вернетесь в замок. Убедились, что ничего не забыли? Тогда идите по мосту.

MISSION 7: THE SHE-VIPER

Forest Entrance

Стоило перейти водопад, и мы уже в джунглях. А как же заснеженный замок, отчего такая резкая смена климата? Вот ведь странности... Первым делом разломайте гигантские яйца, чтобы добраться до красных сфер. Иногда их трудно заметить; ориентируетесь по огненным прожилкам. Затем разбейте кристалл и двигайтесь дальше.

Windswept Valley

Сбегайте налево за святой водой и спрыгивайте вниз. Там находятся семена химеры. Это такие демоны, которые могут присосаться к другим тварям, тем самым увеличивая их бойцовские навыки. Однако паразиты без хозяина неопасны, и их можно разорвать на части одним ударом демонической руки. Путь на юг

закрыт воротами, поэтому нам только и остается, что зайти в здание.

Ruined Church

В разрушенной церкви вы увидите, что бывает, когда семена запрыгивают на обычных монстров, — получаются химеры. Эти демоны опасны тем, что могут перебить ваши атаки и контратаковать, даже если вы сбьете их с ног. Поэтому старайтесь атаковать демонической рукой или стрелять из пистолета.

Южный проем заблокирован странным растением, поэтому единственное, что нам остается, — запрыгнуть наверх. Бейте по кругу с синими огнями, чтобы активировать волшебный мостик. Его проблема в том, что платформы слишком быстро пропадают. Поэтому бегите к двери, пока не рухнули вниз.

Ruined Valley

С помощью демонической руки перепрыгните через пропасть и бейте по кругу с синими огнями. Снова появится волшебный мостик. Но теперь задача несколько усложнилась. Плитки возникают медленно, да еще летающие монстры пытаются сбить Нерона в пропасть. Советую не пытаться их прикончить, а просто уклоняться от атак.

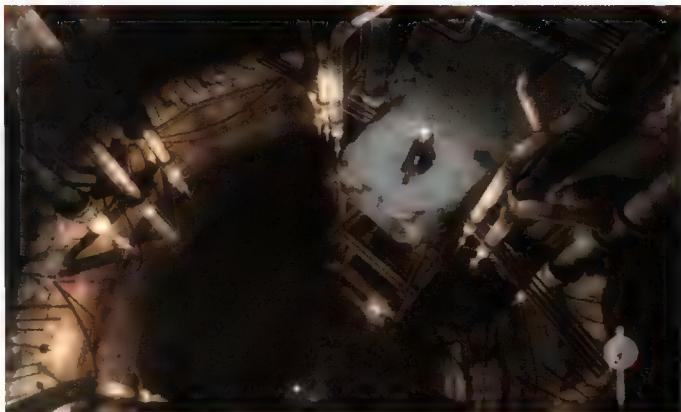
Если вы все-таки упадете — окажетесь на импровизированной арене, с которой можно выбраться, только прикончив всех монстров. Но это не избавляет вас от необходимости заново бегать по волшебным мостикам. В общем, это может стать еще той головной болью — не сбьют противники, так самому можно неудачно прыгнуть.

Lapis River

Достаточно большая область, но ничего страшного в ней не произойдет. Поэтому соберите красные сферы, таящиеся в странных яйцах, и ступайте в Ancient Plaza.

Ancient Plaza

Прикончите стайку прибежавших химер и ступайте на северо-восток. Вы окажетесь в знакомой долине, но с другой стороны.



С помощью этих знаков с красными точками нам придется прыжками подниматься наверх. Но пока они не активированы, остается только рухнуть вниз.

Ударом демонической руки активируйте артефакт и толкайте его до рунической стены на юго-востоке. Затем проходите через дверь. Ой, снова знакомые места! Ступайте по мостикам...

Как-то не вовремя прилетел дракон... И уж совсем неприятно то, что он начинает ломать мостики. Чтобы не сорваться в пропасть, быстро бегите вперед и не пытайтесь атаковать чудовище. Это бесполезно, сейчас его нельзя убить.

Forgotten Ruins

Сначала пробейте на статуе комбинацию ударов, чтобы получить оценку стиля «Atomic!». В случае успеха вы получите фрагмент голубой сферы. Идите вперед и нарубите очередной отряд монстров. Если поторопитесь, сможете убить семена до того, как они успеют запрыгнуть на демонов. Затем закупитесь у статуи-продавца и ступайте на битву с боссом. Как драться с древнегреческой Ехидной, матерью множества отвратительных тварей, мы уже говорили в прошлом номере.

MISSION B: PROFESSION OF FAITH

Ancient Training Grounds

Проходя под мостом, прыгните наверх и разбейте яйца, закрывающие от глаз фрагмент голубой сферы. Подберите плюс, бегите вперед и атакуйте монстров. Если не будете тянуть, сможете уничтожить семена химеры до того, как они присосутся к чучелам. Освободив проход, идите через Lapis River к Ancient Plaza.

Ancient Plaza

Помните странное растение, блокировавшее путь? Идите прямо к нему и нажмите на клавишу прыжка. Благодаря полученной после победы над Ехидной способности Нерон уничтожит растения одним прикосновением. Впереди вас ждет сюрприз — Нерона атакуют демоны, которых вы можете узнать, если играли в предыдущие части игры. Поприветствуйте старых знакомых ударом демонической руки.

Ruined Church

Разобравшись с монстрами, идите в Ruined Church через область Windswept Valley. В церкви прикончите монстров и освободите южный проход от растений. Ну вот, мы понемногу приближаемся к нашей цели.

Lost Woods

Вы окажетесь в чрезвычайно интересном месте. На перекрестье четырех дорог стоит столб. На нем написана подсказка, которая намекает, по какой дороге нужно идти. Если вы выберете неверный путь, окажетесь на арене с монстрами. Оттуда можно будет выбраться, только уничтожив всех тварей. Зато после этого появится вторая часть подсказки. А если ошибетесь снова — и третья (правда, сначала придется все равно сразиться с демонами).

Впрочем, уже первая подсказка достаточно ясна. Всегда идите по дороге, что находится в противоположной стороне от тени столба. Тень указывает на юг — идите на север. Вот так и бегайте через этот перекресток — это нормально, что вы будете к нему возвращаться, пока не выйдете из заколдованного места.

Gran Album Bridge

Вы будете бежать по мостам над областями Forgotten Ruins и Ancient Training Ground (не волнуйтесь, скучать не придется — монстры не дадут), пока не выйдете к штабу ордена. Бегите по длинному мосту до арены. К Нерону выйдет Кредо и откроет страшную тайну. Затем начнется битва.

MISSION 9: FOR YOU

Gran Album Bridge

Разломайте все, что не прикреплено к полу, и двигайтесь дальше. Вас ждет достаточно неприятный сюрприз. В составе отряда демонических рыцарей вас поприветствует такой же демонический командир. Пока он присутствует в отряде, обычные рыцари действуют более слаженно и атакуют

СЕКРЕТНЫЕ МИССИИ

Секретные задания вы можете отыскать по мере прохождения сюжетных миссий. Если вы видите красный свиток со странными рунами — вот оно. Подходите вплотную и нажмайте любую клавишу, чтобы начать испытание. Если справитесь с заданием, получите фрагмент голубой сферы.

- **Secret Mission 1: Annihilation.** Вам нужно за отведенное время уничтожить всех врагов. Лучше проходить Нероном, постоянно атакуя демонической рукой. Секретную миссию вы найдете на втором уровне.
- **Secret Mission 2: Alley-Oop.** Вам нужно в воздухе выполнить пять ударов демонической рукой, ни разу не коснувшись земли. Стойте в углу и ждите, когда демоны подойдут вплотную. Прыгайте как можно выше, подтягивайте монстра с земли с помощью демонической руки, а потом ею же сразу наносите удар. Снова хватайте противника и бейте еще раз. И так до победного конца. Секретную миссию вы найдете на 4-м уровне.
- **Secret Mission 3: Nonviolent Resistance.** Вам нужно поднять уровень стиля до ранга «Carnage!», не атакуя противника. Легче всего пройти за Данте. Выбираете технику Royal Guard и ставите блок в последний момент перед вражеским ударом. Главное, не пропускать удары, и вы быстро заполните шкалу. Секретную миссию вы найдете на 5-м и 16-м уровнях.
- **Secret Mission 4: Tracking Treasure Down.** Ваша задача — собрать все спрятанные красные сферы. Искать тайники нужно, ориентируясь по свечению демонической руки Нерона. Испытание на время. Секретную миссию вы найдете на шестом уровне.
- **Secret Mission 5: Sky Scraper.** Вам нужно на время с помощью красных кругов запрыгнуть на самый вверх и подобрать фрагмент голубой сферы. Испытание на ловкость и умение рассчитывать точность прыжка. Секретную миссию вы найдете на седьмом уровне.
- **Secret Mission 6: Vermifuge.** Вам нужно не дать семенам химеры запрыгнуть на одинокое чучело. Всего шесть демонов, и они атакуют с разных сторон. Если вы хорошо управляете персонажем, можете попробовать просто перебить семена химеры. Это сложно, но возможно. Или можете схватить чучело демонической рукой, отнести его в безопасное место, затем вернуться и прикончить монстров. Секретную миссию вы найдете на 10-м и 12-м уровнях.
- **Secret Mission 7: Free Running.** Вам нужно пробежать по волшебным исчезающим платформам до выхода и не упасть в пропасть. Главная проблема — летающие демоны, которых слишком много. Драться бесполезно, поэтому учитесь уклоняться от атак прыжком. Секретную миссию вы найдете на 10-м и 12-м уровнях.
- **Secret Mission 8: Royal Blocker.** Вам нужно пять раз подряд выполнить Royal Block. Разумеется, вам понадобится Данте. Насколько сложным окажется задание, целиком и полностью зависит от вашего умения ставить блок. У меня получилось с первой попытки. Секретную миссию вы найдете на 14-м уровне.
- **Secret Mission 9: Unbreakable.** Вам нужно прикончить всех врагов, ни разу не пропустив удар и не попавшись в ловушку гигантской головы. Эта миссия проходится достаточно просто. Покупаете прием Air Hike, включаете стиль Trickster и начинаете прыгать по краю арены — прыжок, второй прыжок, горизонтальный рывок в воздухе, — все время стреляя из обреза. Данте прицелился самостоятельно, вам нужно следить только за направлением движений. Десять минут прыжков со стрельбой, и миссия выполнена. Секретную миссию вы найдете на 15-м уровне.
- **Secret Mission 10: Puppet Master.** В течение двух минут вы должны уничтожить пять столбов с помощью артефакта с лезвиями. Для этой миссии подойдет только Нерон. Сначала выясните, где находятся столбы, потом начинайте быстро толкать артефакт. Помните, что здесь важны точность и скорость. Секретную миссию вы найдете на пятом уровне.
- **Secret Mission 11: Point of Impact.** Для этой миссии купите навык Speed и прием PF398: Revenge. Ваша задача — за тридцать секунд разрушить две статуи. Учитывая расстояние, это совсем не просто. Сначала бегите к основанию северной лестницы и стреляйте из PF398: Revenge. Поднимайтесь обратно наверх, бегите к зданию и через южный проем снова стреляйте из PF398: Revenge по второй статуе. Секретную миссию вы найдете на 16-м уровне.
- **Secret Mission 12: Steeplechase.** Вам нужно пройти через лазерные лучи без замедления времени и без единого касания. Прыгать придется долго и нудно. Тренировка, тренировка и еще раз тренировка — все зависит от ваших навыков. Секретную миссию вы найдете на 17-м уровне.

садитесь в лифт и езжайте на битву с Sanctus. Как сражаться с этим боссом, мы уже говорили.

MISSION 12: A NEW BEGINNING

Meeting Room

С Нероном можно временно попрощаться. На сцену до восемнадцатого уровня включительно выходит единственный и неповторимый Данте, главный герой предыдущих трех частей игры. Если вы играли в Devil May Cry 3, то быстро вспомните управление — благо оно не изменилось. Начинаем потеху. Нарубите демонов и выходите из комнаты.

Experiment Disposal

Заберите артефакт, оставленный Нероном, и спускайтесь на нижний уровень. Вы должны заметить фрагмент голубой сферы. Ее можно взять, предварительно превратившись в демона и использовав умение Air Hike. Помните, что у вас всего одна попытка. В следующей комнате вам сообщат, что до разрушения здания осталось десять минут. Нужно быстрее убираться из штаба ордена.

Подберите золотую сферу, лежащую в северо-восточном углу, и бейте по кругу с синими огнями, чтобы вызвать лифт. Сядитесь в подъемник и прикончите ледяных демонов. Без демонической руки Нерона это будет посложнее, поэтому вовремя откатывайтесь в сторону. Оказавшись наверху, разбейте кристалл, чтобы добить красные сферы, и бегите в Security Corridor.

Security Corridor

Данте провалится в подземелье, где его ждут летающие демоны. Справившись с монстрами, заберите артефакт, который Нерон оставил в хрономашине. Затем поднимайтесь наверх по гигантским лезвиям. Они больше не вращаются, можно обойтись и без замедления времени.

Выбравшись наверх, вы окажетесь в коридоре с лазерными лучами. Активируйте хрономашину, чтобы замедлить бег времени — без этого точно не пройти коридор. Это, пожалуй, самая сложная ловушка с лазерными лучами. Нужно точно регулировать высоту прыжка — малейшая ошибка, и Данте отбросит назад. Главное — не торопитесь, вы уже почти у выхода, и времени должно хватить.

Grand Hall

В зале вас ожидает отряд демонических рыцарей. Без демонической руки Нерона совсем грустно. Выбирайте стиль боя Sword Master, прыгайте за спину и бейте особыми приемами. Если хватает времени, разломайте мебель, чтобы собрать красные сферы, и покиньте здание.

MISSION 13: THE DEVIL RETURNS

Forgotten Ruins

Подлая змеюка Ехидна, которую не успел добить Нерон, решила запутать Данте. Теперь переходы между локациями ведут совсем не туда, куда можно подумать, глядя на карту. Из первой области идите в Forgotten Ruins. Проход туда не закрыт туманом. Уничтожьте монстров — семена химер бейте в первую очередь, пока они не присосались к монстрам. Затем топайте отсюда через восточный выход.

Windswept Valley

Идите в долину и прикончите очередную пачку монстров. Учитывая небольшие расстояния, старайтесь постоянно прыгать и стрелять из обреза. Одержав победу, покиньте долину через восточный проем, чтобы попасть в Ancient Plaza.

Ancient Plaza

Здесь можно не задерживаться, если только вы не мечтаете податься с монстрами, и сразу направить свои стопы к северному выходу, который приведет к Lapis River.

Lapis River/Ruined Church

Дойдите до моста, быстро прикончите летающих демонов, прыгайте под мост и заходите в таинственное облако. Вас чудесным образом перенесет в Windswept Valley, откуда вы можете попасть в Ruined Church. В здании разломайте все яйца, чтобы получить красные сферы, и пробейте по статуе комбинацию ударов до уровня стиля «Atomic!». Затем проходите через южную дверь — она не закрыта туманом, — чтобы попасть в Lost Woods.

Lost Woods

Здесь вы уже были и знаете, как выбраться с закодованного перекрестка. Если тень от столба показывает на юг — значит, надо идти на север. В следующей области разбейте яйца, чтобы собрать красные и зеленые сферы, купите предметы у статуи-продавца и идите на вторую битву с Ехидной.

MISSION 14: FOREST OF RUIN

Ancient Training Ground

Ехидна мертвa, лес очистился от колдовства, и вы можете пройти дальше. Вот только появились новые твари. Увидев под ногами персонажа синий круг, резко отпрыгивайте в сторону, иначе гигантская голова поглотит Данте и перенесет его на арену. Оттуда можно выбраться, только убив всех монстров.

Гигантские головы можно прикончить, вы даже получите за это зеленую сферу, но смысла в этом



Чтобы получить способность разрушать странные растения, вам придется победить Ехидну.

нет. Таких монстров полно в каждой области, и бить их нужно долго. Пуще вовремя отпрыгивать в сторону. Хотя когда вы будете сражаться с чучелами и семенами химеры — они поджидают вас за туннелем, — это станет немного труднее.

Lapis River/Ancient Plaza

Прикончите летающих монстров, не забывая про гигантские головы, и ступайте к северо-западному выходу. Вы окажетесь в Ancient Plaza. Здесь вас сильно ограничат в пространстве для маневра, поэтому лучше всего постоянно прыгать и стрелять из обреза, чтобы не попасться в зубы гигантской головы.

Windswept Valley/ Forest Entrance

В долине вас опять поджидает толпа монстров с головами, поэтому готовьтесь много прыгать и стрелять из обреза. Затем запрыгивайте по выступам наверх, разломайте красный кристалл и яйца, чтобы получить красные сферы. Не забудьте взять Vital Star M, которая спрятана в бревне.

MISSION 15: FORTUNA CASTLE

Foris Falls/Central Courtyard

Прежде чем покинуть область, пробейте по статуе комбинацию ударов до уровня стиля «Smokin' Style!», чтобы получить фрагмент голубой сферы. Затем идите в Central Courtyard. Там вы встретите нового демона. Если ударить электрическую тварь мечом, Данте получит разряд током. Поэтому прыгайте и стреляйте из пистолетов или обреза. Если вы услышали характерный звук, значит, электрическое поле снято и можно атаковать мечом.

Grand Hall/Library

В центральном зале все покрылось льдом, и нам вообще никуда не попасть. А попасть нужно в секрет-

ную комнату за портретом. Поэтому только и остается, что гордо направиться в Library. Побейте демонических рыцарей и разломайте кристалл, чтобы получить красные сферы. Затем идите в южную комнату, спрыгивайте вниз и заходите в дверь.

Dining Room/ Torture Chamber

Вы окажетесь в юго-восточном углу Large Hall, где опять-таки все закрыто льдом и можно пройти через единственную дверь. Вскоре вы встретите кучку монстров, которых нужно побить. Больше никаких развлечений не ожидается, поэтому идите в Torture Chamber.

Там бегают радостные ледяные демоны, которым явно не хватает теплоты. Растопив их сердца, бейте по кругу с синими огнями, чтобы активировать синий круг. Он закинет вас на второй уровень Torture Chamber. Прежде чем покинуть комнату, воспользуйтесь красными кругами, чтобы собрать красные и зеленые сферы. Также не забудьте разбить красный кристалл.

Master's Chamber/ Soldier's Graveyard

В Master's Chamber ничего интересного, кроме монстров, поэтому быстрее покиньте эту комнату. В Soldier's Graveyard уже гораздо интересней. Здесь можно разломать много предметов и обыскать тайники, чтобы получить красные сферы. Затем ступайте в Central Courtyard, где вас поджидает Дагон. Как бороться с этим монстром, мы уже говорили.

MISSION 16: INFERNO

Underground Laboratory/ R&D Access

Уровень начнется достаточно неожиданно — вентилятор перестал работать, и комната наполнилась ядовитым газом. Вроде бы нужно быстро убегать, но здесь стоит статуя. И если вы сможете



Командир не только опасный боец, но и умелый предводитель — под его руководством демонические рыцари начинают драться намного активней.

набить стиль до уровня «Smokin'», получите фрагмент голубой сферы. Правда, до этого можно не дождаться — здоровье уменьшается с каждой секундой.

Если все-таки решитесь получить приз, не забудьте потом собрать зеленые сферы, чтобы восстановить здоровье. В следующем коридоре вас поджидают монстры. Сюсюкаться с ними нет времени. Сначала тормозите монстров стрельбой из пистолетов, а потом бейте приемом Stinger. По пути не забывайте собирать зеленые сферы.

Game Room/ Containment Room

В следующей комнате Данте нуинко просто разрубить кубик, но попутно придется сразиться с роем мечей-демонов. Их удобно сбивать выстрелами из пистолетов и добивать мечом, пока они не вырвались на свободу. В следующей комнате помимо мечей-демонов будут рыцари. Кстати, в лаборатории вы можете собрать красные шары. Если позволяет здоровье, обязательно туда загляните.

Foris Falls/Angel Creation

Вот вы и вырвались из ядовитой области. Пополните здоровье зеленой сферой, а затем ступайте наверх. В комнате по созданию ангелов снова яд и много демонических рыцарей, которых нужно быстро истребить.

Underground Laboratory (B2)/Grand Hall

Наконец-то мы окончательно вышли из ядовитой области. Запрыгивайте наверх с помощью красных кругов. Вы окажетесь в Grand Hall. Разломайте всю мебель, чтобы собрать красные шары, и выходите из замка.

Fortuna Castle Gate/ Second Mining Area

На улице вы повстречаете новых врагов — огненных собак, которые умеют плеваться огнем. Они могут достать Данте даже в прыжке, поэтому постоянно прыгайте из сто-

роны в сторону. Пока сближаетесь с демонами, обстреливайте их из дробовика, а потом резко добивайтесь мечом.

Соберите красные и зеленые сферы, а потом начните подниматься наверх. Там вы встретите еще одну статую демонических собак. Места для маневра заметно меньше, поэтому смотрите, чтобы псы вас не окружили. Уничтожив монстров, идите в пещеры. Найдите и разбейте красный кристалл, купите предметы у статуи-продавца и идите на битву с Бериалом. Как сражаться с адским конем, мы уже говорили.

MISSION 17: ADAGIO FOR STRINGS

First Mining Area/ Port Caerula

Подберите зеленую сферу около статуи, затем соберите красные сферы в акведуке и выходите из комнаты. Вы окажетесь в порту. Переходите разводной мост. На деревянной платформе разберитесь с чучелами и демоническими рыцарями, чтобы пройти дальше. Затем подберите красную сферу с пирса и около туннеля.

Residential District/ Business District/Terrace

Первым делом с помощью Пандоры разгоните летающих демонов. Затем соберите красные сферы, разбейте красный кристалл и выходите через дверь. Вы попадете на улице, где вас поджидает толпа монстров. Драться придется долго, но это будет не слишком сложно. Прежде чем покинуть область, разломайте все мусорные бачки, чтобы собрать красные сферы.

Opera House Plaza/ Opera House

Бегите мимо разрушенного фонтана, орд злобных демонов и весьма милых зданий, пока не попадете в оперу. Там Данте и алхимик Агнус устроят настоящий спектакль по мотивам произведения Шекспира, чтобы потом решить все противоречия с помощью отравления конечностей. Как сражаться

с этим боссом, мы уже говорили в прошлом номере.

MISSION 18: THE DESTROYER

Прежде чем начать сражение с боссом, придется немного разозлить гигантского голема. В начале уровня вам расскажут о клинке Ямато, стиле боя Dark Slayer и том, что из этого следует. Мы обо всем этом подробно говорили в прошлом номере, поэтому не будет останавливаться на пройденном.

Как же статуя может навредить? Голем выпускает синие шары энергии, которые можно подстреливать из пистолета, тем самым восполнив количество демонической энергии. Периодически статуя запускает огненные шары, от которых нужно убегать. Также она постоянно пытается прихлопнуть Данте ударами руки. Прибавьте к этому демонических рыцарей, постоянно возникающих из ниоткуда.

Что же нужно сделать? Разрушить все кристаллы на теле голема. Задача осложняется тем, что приходится сражаться на платформах. Перемещаться между ними можно, наступив на синий круг на полу. Данте моментально перекинет на другую платформу. Кстати, можете не бояться сорваться в пропасть. С персонажем ничего не случится — в случае падения он просто появится на основной платформе.

Начнем с левой руки. Когда статуя ударит ее по площадке, забирайтесь на лицевую сторону ладони и бегите наверх. Сначала разрушите кристалл на предплечье, а потом на плече. Бейте мечом или стреляйте из обреза. Статуя будет пытаться скинуть Данте в пропасть, поэтому не забывайте отпрыгивать в сторону.

Переключимся на правую руку. Для этого найдите двухъярусную платформу, на которой на правой стороне установлен круг с синими огнями. Когда статуя захочет ударить правым локтем, бейте по кругу с синими огнями. Это активирует лазер, ударив по которому голем на некоторое время будет ошеломлен. Запрыгивайте на правую руку, быстро ломайте кристаллы на плече и предплечье и прыгайте в пропасть.

Продолжим акты вандализма. Отщипните платформу с другим лазером (там также будет круг с синими огнями) и снова ошеломите статую. Снова бегите по руке, но теперь из пистолетов расстреляйте кристалл во лбу. Это нужно сделать быстро, пока Данте не скинули вниз. Половина работы сделана, остался последний рывок.

Снова прыгайте к двухъярусной платформе и бегите к знакомому лазеру, который успел немного измениться. Теперь это настоящая пушка, выстрел из которой опрокинет голема на спину. Сейчас нельзя

терять времени. Быстро прыгая с платформы на платформу, разрушите кристаллы на правой и левой голени и спине.

После разрушения всех кристаллов — если не успели за один заход, сделайте повторный выстрел из лазера, — статуя оживет и начнет палить огненным лучом. Прыгайте с платформы на платформу, чтобы избежать атаки. Вскоре это безобразие прекратится, и начнется битва с боссом, о которой мы говорили в прошлом номере.

MISSION 19: THE SUCCESSOR

После начала миссии бегите в светящийся пролом. Вы окажетесь в подозрительно знакомой комнате с кубиком. Нерон не Данте, придется играть по правилам. Они с прошлого раза не изменились: синее поле — различные плюсы, красное поле — драка с противником, желтое поле — возврат на предыдущее желтое поле.

Итак, ваша задача — подняться на самый верхний уровень, или, если говорить игровыми терминами, «пройти пять небес». На каждом небе поджидает особый противник. Пятое небо — демонических рыцарей. Четвертое небо — адский конь Бериал. Третье небо — ледяная жаба Дагон. Второе небо — подлая змеюка Ехидна. Первое небо — демонический химик Агнус.

В общем, девятнадцатый уровень состоит из череды битв с боссами. Тактика боя вообще не изменилась, поэтому не думаю, что у вас возникнут проблемы с прохождением. К тому же после каждого сражения вы можете восстанавливать жизнь, подбирая зеленые сферы, спрятанные по краям арены.

MISSION 20: LA VITA NUOVA

Двадцатая миссия начнется с битвы с Sanctus Diabolica. Как бороться с этим боссом, мы уже говорили. Одержав победу, вы окажетесь на улице. Хотя главный злодей повержен, его безумный голем не хочет сдаваться. Придется усмирить статую. Сначала ждите, пока голем не ударит правой рукой. Перекатом уйдите от удара и демонической рукой наносите ответный хук. Когда монстр начнется атаковать левой рукой, контратакуйте, пока вражеская рука находится в воздухе.

• • •

Голем окончательно повержен, и после красивого ролика пойдут титры. Впрочем, не спешите расслабляться — пока бегут титры, вам нужно защищать девушки от монстров. Если чудовища нанесут ей хоть один удар... не случится ничего страшного. Просто прекратится драка, и вы будете вынуждены наблюдать за титрами.

Акелла

ГАРР ЭРОНИЦ СТРАЖИ ПОГРАНИЧЬЯ



Пока мы все живы • пусть сияют звезды

www.akella.com



Настроение!

ХИТ ZONA

М.бидес

Разничная продажа и магазины франшизы "СОКО", "М.бидес", "ХитZona" и "Настроение".

© 2008 ООО "Акелла". Все авторские и интеллектуальные права на территории России, СНГ и стран Балтии. Нелегальное копирование преследуется. Тех. поддержка: (495) 363-4612 E-mail: support@akella.com. Игры с доставкой www.cdgames.ru. Оптовая продажа: Москва, (495)363-46-14, nataly@cdnavigator.ru; Санкт-Петербург, (812)252-49-65, akella@mspbx.ru; Ростов-на-Дону, (863)290-78-42, akellarostov@azonet.ru; Новосибирск, (383)227-74-64, akellans@akella.com; Екатеринбург, (343)297-34-42, akellaekb@sky.ru. Представитель на Украине - "Мультигейт" - www.multitrade.com.ua, Филиал ООО "Полёт Навигатор" в Санкт-Петербурге (дистрибуторское подразделение компании "Акелла"), Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, тел/факс (812) 252-49-65.





МИНИ-ИГРЫ

Сергей Зверев

В этом выпуске у нас целых три «Короны», хотя можно было поставить и больше. Кроме того, среди нынешней десятки есть несколько необычных и сложных игр. В одной из них вам нужно будет поработать президентом США, в другой — примерить корону гроссмейстера, в третьей и вовсе захватить весь мир. А чтобы вы могли передохнуть между этими трудами, я подобрал несколько замечательных аркад и одну пошаговую стратегию, которая вполне могла занять достойное место и среди более «серьезных» проектов. Вот такой сегодня ударный наборчик, господа игроки. Прощу!

НОВИНКИ

The Mystery of the Crystal Portal

Жанр логическая (найти предмет) ■ **Разработчик** Artogon Games ■ **Издатель** Real Arcade ■ **Системные требования** 800 MHz, 256 MB

■ **Рейтинг журнала** 88%



1928 год. Нью-Йорк. Молодая журналистка Николь Ренквист получает странное письмо от своего отца. В нем он сообщает, что нашел удивительный артефакт, способный изменить весь род людской. При этом сам батюшка, естественно, таинственно исчезает, и дочка отправляется на поиски.

В своем путешествии она посещает различные экзотические для западного игрока места, включая заснеженную Россию. Каждая локация — это поиск предметов и решение головоломок. При этом каждое место подразделяется

еще на несколько. К примеру, разыскивая предметы в японском храме, нам придется посетить и доки, чтобы найти лестницу. Не найдя ее, мы не сможем завершить исследование храма.

Аналогичная система «матрешек» заложена в сам игровой процесс. Для начала нам нужно найти ключевые предметы, открыв которые можно будет узнать, что нужно в них складывать. Забавная фишка заключается в том, что мы изначально не знаем, что именно служит этими вместилищами. Это может быть и ваза на столе, и старинный фонарь — да, собственно говоря, что угодно. Причем некоторые вещи для контейнера А будут доступны лишь после того, как мы полностью соберем контейнер Б.

В игре есть и предметы, которые не лежат на поверхности, а сами находятся внутри корзинок, сараячиков или сундучков. Все это хитро взаимосвязано. В результате получается не стандартный Seek-and-Find, а некий гибрид головоломки, квеста и обычного поиска предметов. Поэтому кроме наблюдательности, напрямую востребованной развлечениями этого жанра, вам понадобится и немалая толика интуиции.

Здесь нет ограничений по времени и штрафов за лишние щелчки мышкой по экрану. Вездесущая кнопка Hint исчерпывается и пополняется со временем. Поэтому если вы совсем застрянете, можно будет дождаться-таки подсказки. Графика, звуки и сюжет не вызывают никаких нареканий — оформлено со вкусом. Вообще, все замечательно, но всего этого хотелось бы побольше...

+ интересная система вложенных предметов, зрелищность, атмосферность

- возможность бесконечно щелкать по экрану, слишком быстрое завершение сюжета

Music Catch

Жанр аркада ■ **Разработчик** Reflexive Entertainment ■ **Издатель** Reflexive Entertainment ■ **Системные требования** 1,8 GHz, 512 MB

■ **Рейтинг журнала** 83%



Эту игру сложно отнести к какому-то поджанру благодаря оригинальности и специфики того, что в ней нужно делать. Игроку предлагается... слушать музыку. Да, просто слушать музыку и собирать летящие ноты, листики, цветы и другие маленькие фигуры, летящие на экран.

Когда мы касаемся любой из них курсором, выполненным в виде небольшого желтого кружка, то получаем очки. Зеленые и синие фигуры просто увеличивают счет, тогда как желтые добавляют множитель, после которого все следующие очки будут удваиваться, утраиваться или даже «утридцатиряться». Самые ценные и желанные фигуры — фиолетовые. Подбрав одну из таких, вы превращаетесь в небольшой пылесос, затягивающий в себя все в округе. Но учите, что чем дальше вы продвинетесь по пути умножения счета, тем сложнее будет избежать врагов — красных символов, при касании которых наш множитель стремительно сокращается...

Но счет, очки и множители не так уж и важны. Главное — это музыка, сопровождающая все, что происходит на экране. Если мелодия идет быстрее, то быстрее летят и фигуры, если медленнее — их движение плавно замедляется. Такое ощущение, что вы играете с интерактивным эквалайзером, чутко реагирующим на каждое изменение ритма. Мелодия первого уровня — композиция Before Dawn («Перед рассветом») известного композитора и пианиста Исаака Шепарда, который абсолютно случайно (как причудливо тасуется колода!) оказался в штате Reflexive Entertainment.

Она погружает в транс, гипнотизирует и завораживает игрока, позволяет забыть о монстрах, броне, танках, солдатах и прочих вещах, присущих большинству компьютерных игр. А вместо этого остаются



Points: 34296

только музыка и поток разноцветных фигурок на экране. И напоследок самое «вкусное» — вы можете подгрузить в игру любой MP3-файл с вашего жесткого диска, посмотреть, как Music Match отрисует именно его, и сыграть со своей любимой песней...

+ оригинальность, возможность применить собственные мелодии

- простота и безыскусность процесса

Commanders: Attack of the Genos

Жанр стратегия (пошаговая) ■ **Разработчик** Southend Interactive ■ **Издатель** Sierra Online ■ **Системные требования** 400 MHz, 128 MB



Пошаговая стратегия — редкий гость в мире мини-игр. В то время как разнообразные find-and-seek'и, аркады и головоломки бесперебойно поступают на рынок, «пошаговок», тем более качественных, практически нет. Но тем приятнее, когда они все-таки появляются! Наводим окуляры, запускаем игроанализаторы, что же за зверь перед нами?

История мира начинается в 1924 году, когда, по версии создателей игры, передовая западная наука полностью раскрыла человеческий геном и сконструировала новый вид разумных существ под названием «геносы». Они оказались сильнее и быстрее своих хозяев и при всем этом не глупее. Само собой, началась война. По официальным данным, первыми, как водится, напали они.

Первое впечатление от игры двойственное. Графика в стиле ар-деко, сплошные геометрические узоры, даже можно сказать — примитивизм. Но, погрузившись хотя бы на несколько минут в глубь военных операций, под всем этим «игрушечным» декором обнаруживаешь богатую на стратегию и тактику полноценную TBS.



Пехота и танки, артиллерия и транспорт, разная дальность выстрела, укрытия, ракетные установки, бомбардировщики, базы, деньги, ресурсы! Все это продумано, сбалансировано и готово к употреблению как в игре на прохождение, так и в многопользовательском варианте. Что особо ценно — здесь есть режим игры за одним компьютером. Вы можете выбирать как различные карты, так и условия победы, например — полное уничтожение, захват ключевых зданий.

Особую изюминку вносят полевые командиры — гигантские шагающие роботы, оснащенные мощным вооружением. Некоторые из них могут давать дополнительную броню, другие — поражать всех врагов в округе, третья — вредить или помогать как-то еще. Что здесь есть еще? Туман войны, сюрпризы, способные усилить или, наоборот, повредить ваши войска, недоступный АИ... Сложнее сказать, чего тут нет, — несмотря на инсталлятор размером в 50 мегабайт, это самая настоящая стратегия, которую даже немного стыдно описывать в мини-играх. Да, и самое главное — не забудьте, что она есть на нашем диске!

+ разнообразие отрядов, глубина, интересный многопользовательский режим

- отсутствие редактора карт, не очень удобное управление

Ancient Quest of Saqqarah

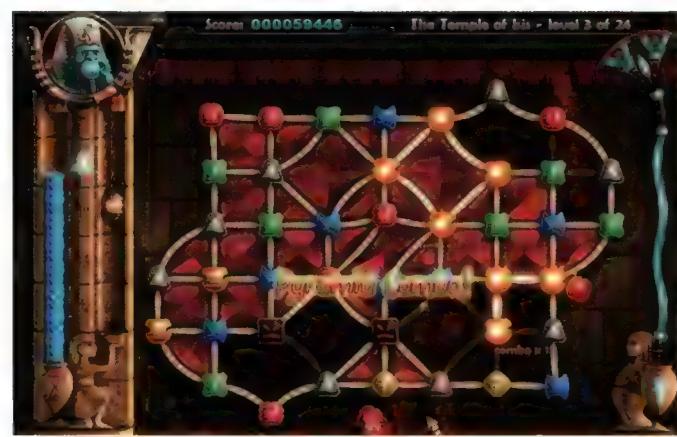
Жанр логическая («три в ряд») ■ **Разработчик** Codeminion D.C. ■ **Издатель** Codeminion D.C. ■ **Системные требования** 800 MHz, 256 MB ■ **Рейтинг журнала** 91%



Никто не подозревал, что под землями современного Египта, под надоеvшими пирамидами и зевающими туристами, под минаретами и гостиницами, лежит нетронутый подземный оазис, доступный лишь посвященным. В стародавние времена туда был заключен бог Сет, вступивший в скватку с другими божествами и богинями из-за неких божеских конфликтов, недоступных простым смертным. И вот теперь вы, обычный человек XXI века, случайно запустивший эту игру, должны помочь тысячелетним богам решать их нечеловеческие проблемы.

Первое, что бросается в глаза, — игра не скучится на заставочных ролики, голосовые вставки и отточенную сочную графику. Вашим помощником назначается волшебная голубая обезьяна Хуфу. Уяснив первые простые правила (match-3 — он match-3 и есть), вы бросаетесь в бой.

То, что происходит дальше, можно описывать на протяжении нескольких страниц, но важнейшее достоинство и главная идея, преследуемая разработчиками, — разнообразие и еще больше разнообразия. Семь древнеегипетских храмов, в каждом из которых свои правила и нюансы игрового процесса. Более пятисот уровней. Шарики огня и разряды электричества. Мини-игры. Выбор специального магического оружия для Хуфу. И все это тонко шито друг с другом, переплетено, выстроено в аккуратно усложняющуюся последовательность. Все это сияет, сверкает и пыхтит красками. Попытка прикинуть, сколько человеческих понадобилось для оттачивания этого великолепия, вызывает нервные подергивания и неизменное уважение к парням из Codeminion.



+ огромное количество вариантов игры и уровней, великолепное оформление

- не обнаружено

Oval Office

Жанр менеджер ■ **Разработчик** Positech Games ■ **Издатель** Iwin ■ **Системные требования** 1,2 GHz, 256 MB ■ **Рейтинг журнала** 88%



Ну что ж, держитесь. Американский народ проголосовал и выбрал вас, ни много ни мало, президентом Соединенных Штатов на ближайшие четырех лет. Хочу сразу предупредить — это не простая игра. Количество деталей, глубина, многообразие цифр, ползунков, аспектов политической и экономической жизни может сразу отпугнуть человека, который решил просто поразвлечься в пятницу после работы.

Итак, отпугнули всех, кого смогли, предупредили остальных, теперь посмотрим на управление внимательнее. Главный игровой экран разделен на семь частей. Это зарубежная политика, благосостояние, экономика, налоги, общественные институты, силовые ведомства и транспорт. В каждой из частей находятся иконки, представляющие различные аспекты — такие, как субсидии на образование, законы о смертной казни, контроль над загрязнением воздуха... чего там только нет!

В начале хода вам начисляются «политические очки», которые можно тратить на принятие решений. При этом практически каждое ваше решение порадует одну группу избирателей и огорчит другую. Эти группы многочисленны, пересекаются друг с другом, и информация о них расположена в центре экрана. Здесь есть пьющие и курящие, пенсионеры и фрилансеры, богатые и бедные, религиозные и не очень.

Кроме обычной «текущки» у вас будут регулярно происходить события, иногда приятные, иногда не очень. Отчеты о них придут в начале каждого хода. Основная проблема — обработать хоть часть наиболее важной информации и принять осмысленные решения. Как я уже сказал, это игра не для всех, более того, она резко отличается от проектов, которые мы привыкли видеть на сайтах с арканоидами и стрелялками. Однако если у вас нет проблем с английским, если вы хотите почувствовать себя в роли правителя государства, испытать весь его груз забот и всю сложность, пусть даже в упрощенном виде, не пропустите Oval Office.

+ мощная симуляция процесса управления государством, масса деталей

- сложна в освоении, встроенное обучение лишь показывает азы, после чего вас сразу же «бросают в огонь»



ПРОВЕРЕНО ВРЕМЕНЕМ

Chocolatier

Жанр стратегия (экономическая) ■ **Разработчик** Play First ■ **Издатель** Play First ■ **Системные требования** 700 MHz, 256 MB ■ **Рейтинг журнала** 90%



Мы отправляемся в конец XIX века. Наша задача — восстановить компанию Евангелины Баумайстер и построить на ее обломках новую шоколадную империю. Что может быть сладче? Даже не знаю... Разве что откусывать большие куски от настоящей плитки шоколада. Да и то — не факт!

Вначале мы очень мало знаем и можем производить обычные плитки шоколада. Но Евангелина дает ценные подсказки, направляя нас из Сан-Франциско

(там находится первая фабрика) в путешествие по всему миру, начиная с Нью-Йорка и заканчивая Сиднеем и Гонконгом. Так мы знакомимся с различными торговцами, производителями и родственниками, у которых непременно завался какой-то редкий рецептик. Обычно нас просят произвести какой-то сорт шоколада или конфет, а в награду уже снабжают рецептом. Само производство оформлено в виде простой игры на реакцию, где нам придется выстреливать сахаром, какао-бобами, лимонами, молоком и другими продуктами из пушки и попадать в специальные формочки. Чем больше формочек мы составим за отрезок времени, тем больше шоколада сможем произвести в неделю. Ингредиенты для всего этого не даются задаром. Вначале у нас есть небольшой капитал, открыты маршруты в несколько городов. В каждом городе находится торговец с тем или иным товаром. Мы плаваем, закупаем сырье, выпускаем шоколадки, продаем, выполняем задания.

Со временем капитал растет, число рецептов увеличивается. Через несколько месяцев мы уже можем похвастаться шоколадом с миндалем, с мятой, с малиновой начинкой, а позже и трюфелями!

Разбогатев, можно покуситься на большее — купить еще одну фабрику, а потом и собственные магазины в разных городах. Начинаем чувствовать себя капиталистом, покупаем собственный дирижабль, чтобы быстрее путешествовать. Движемся дальше, и вот мы уже почти у цели, но нет, оглашать концовку я не буду...

Пожалуй, единственный минус — слишком большие закупочные цены на готовую продукцию. Разориться здесь сложно. Но, несмотря на простоту, игра очень быстро очаровывает. Виной тому атмосфера, музыка и, конечно же, — любовь к сладкому. Лично мне было очень сложно оторваться. Особенно, когда я научился делать квадратные плиточки из молочного шоколада с лесным орехом и вишнями. М-м-м... Объеденье...

+ оригинальное сочетание менеджера, аркады и квеста, атмосферность

- деньги зарабатываются слишком просто

Peggle Deluxe

Жанр аркада ■ **Разработчик** Pop Cap Games ■ **Издатель** Pop Cap Games ■ **Системные требования** 500 MHz, 256 MB ■ **Рейтинг журнала** 93%



Первое, что приходит в голову при виде этой красочной аркады, — пинбол. И действительно, снизу вылетает шарик, отталкивается от столбиков... Но погодите, столбики при этом исчезают! Нет, это не пинбол! А внизу ездит какая-то разинутая варежка, которая может поймать шарик, и мы его не потеряем. Так, может, это какой-то арканоид? Хм... Однако этой «варежкой» нельзя управлять, выходит, и не арканоид.

А проблема с названием решается просто. Это не что иное, как Peggle! Да, единственный и неповторимый.

Цель игры — зачистить поле от оранжевых блоков, успев это сделать, пока не закончились шарики. Кроме оранжевых здесь есть и синие блоки, мешающие нашей стрельбе, есть фиолетовые, увеличивающие счет, есть зеленые, активирующие всякие магические прибамбасы. При этом блоки каждого уровня образуют узоры — цветы, волны, геометрические фигуры и даже автомобили. Когда шарик падает вниз, еще не все потеряно. Вы можете попасть в курсирующую платформу, и если она его «скушает», он не пропадет.

Помимо этого, на каждом этапе мы знакомимся с каким-то волшебным существом: веселым единорогом, говорящим подсолнухом, котом-говоруном, кроликом из шляпы фокусника, разумным подсолнухом и еще бог знает с кем. Каждый из них заряжает зеленые блоки своей особой магией, помогающей быстрее достичь цели.

И это еще не все, тут есть и многопользовательский режим — дуэли. Играт можно против компьютера (на четырех уровнях сложности) или против своего знакомого. Кто больше очков набрал, тот и победил. Работает как удача, так и тонкий расчет выстрелов. Вдобавок мы можем записывать свои особо удачные выстрелы с помощью кнопки Replay.

Несмотря на это, Peggle был бы одной из многих игр, если бы не замечательное визуальное и звуковое оформление. Особенно впечатляет то, как здесь обставлены выигрыши уровней. Шарик в замедленном режиме подлетает к последнему блоку, врезается в него, и тут... Экран озаряется сполохами



фейерверков, вам рукоплещут, прославляют, забрасывают цветами и награждают кучей дополнительных очков! После всего этого хочется пройти еще один уровень и еще, посмотреть, что там дальше, как усложнится игра, какие новые «фишки» ждут впереди. Да-да, классическая игровая наркомания в своем лучшем виде. Это Peggle Deluxe.

+ оригинальный игровой процесс, отличная графика и звук

- еще один шаг на пути к неизлечимой лудомании

Mini Chess

Жанр стратегия ■ **Разработчик** Torque Game Builder ■ **Издатель** Xenoclonе ■ **Системные требования** 500 MHz, 128 MB ■ **Рейтинг журнала** 85%

А тем временем к нам пожаловала компьютерная версия мини-шахмат! Отличие от обычных шахмат — доска пять на шесть клеток и, соответственно, пять пешек, ферзь, король, слон, конь и ладья. Игра возможна в трех вариантах — обычные шахматы, шатранж и макрун (тайландинские шахматы).

Само собой, сражаться можно как против компьютера (на пяти уровнях сложности), так и против живого оппонента. Интересно, что эта версия шахмат была изначально предложена известным американским математиком Мартином Гарднером в 1969 году, однако доска в ней была квадратная (пять на пять). Здесь же разработчики дали игрокам чуть больше пространства, удлинив вертикали на одну клетку.

Что можно сказать о самой игре? В отличие от классических шахмат, партии скоротечны, а ошибки фатальны. На высоком уровне сложности компьютер играет серьезно и агрессивно атакует короля (который очень уязвим в своем углу). Впрочем, электронному противнику не жалко и выдать подсказку против самого себя, если на то будет ваша воля. Но вот чего явно не хватает в этой игре — это советов по стратегии. Здесь наверняка можно разработать эффективные дебюты, гамбиты и варианты развития за обе стороны. И не просто разработать, но проверить их на практике с помощью перебора, ведь число вариантов здесь на много порядков меньше, чем на обычной 64-клеточной доске. Что ж, с другой стороны, налицо широкое поле для творчества. И никто не мешает назвать оригинальное мини-шахматное начало своим именем!



Clumsys

Жанр логическая (найти предмет) ■ **Разработчик** Banzai Interactive ■ **Издатель** Iwin ■ **Системные требования** 800 MHz, 128 MB ■ **Рейтинг журнала** 89%



Игра вышла относительно недавно, но уже успела запомниться как одна из самых забавных и оригинальных в своем жанре. Вместо того чтобы находить скучные вещи из длинных списков, мы будем путешествовать во времени и находить лишние предметы в том веке, куда нас занесетtempоральное поле.

Что же случилось? Как в Древней Греции или в средневековой Европе могли оказаться игровые приставки, мобильные телефоны или музыкальные колонки? Ну, если вы зададите такие вопросы, то явно не знакомы с дедушкой Альбертом, сумасшедшим, но очень продвинутым изобретателем. Ведь он совсем недавно изобрел первую машину времени, и все было бы хорошо, если бы не дети. Да, непослушные шаловливые дети. Они пришли на день рождения Тима, внука Альберта, и давай нажимать на кнопки и дергать за рычаги. Результат? Правильно — разнесло их, горемычных, куда ни попадя, но не в пространстве, а во времени. Наша задача — отправиться вслед и разыскать сорванцов.

Прибыв на место, мы, прежде всего, избавляем его от не свойственных предметов, потом наводим порядок с местными вещами, чиним, что поломано, ну и наконец — находим потерявшееся дите с помощью специальной ребенко-поисковой машины. Ее перед этим тоже нужно собрать.

В отличие от некоторых увлекательных игр Clumsys не закончится быстро. Там будут интересные задания, юмор, будет куда применить как глаза, так и мозги. Да, что ж дальше расхваливать-то? В нее играть надо.



+ смешная, необычная и длинная

- «чужеродность» некоторых предметов не всегда очевидна

Risk

Жанр стратегия (пошаговая) ■ **Разработчик** Iwin ■ **Издатель** Iwin ■ **Системные требования** 850 MHz, 128 MB ■ **Рейтинг журнала** 84%



В самом первом выпуске рубрики мы уже рассказывали о Risk II, компьютерной реализации известной «настолки», выпущенной в 1957 году во Франции. Сегодня я хочу познакомить вас с другой версией этой игры.

Этот тот же Risk, но без особых изысков, с приятными голосовыми комментариями (непонятно, почему их убрали в Risk II), четкой графикой и возможностью сражаться как с компьютером, так и с двумя друзьями.

Здесь нет игры по интернету, зато Risk спокойно запускается под Windows XP, в отличие от Risk II, известного своими «зависаниями». Если вы еще не пробовали эту игру, обязательно распакуйте ее с диска ЛКИ, пригласите парочку знакомых, и вам гарантировано веселое времязпровождение. Мы проверяли.

+ простой и понятный интерфейс, хороший звук, соответствие оригиналу

- нет игры по сети



XENUS //

БЕЛОЕ ЗОЛОТО

ИНФОРМАЦИОННЫЕ ПАРТНЕРЫ

РАДИО



MAXIM
МУЖСКОЙ ЖУРНАЛ С ИМЕНЕМ

Первая мультиплатформенная игра,
созданная **отечественными** разработчиками.



PC-версия уже в ноябре.

<http://whitegold-game.com>



После недавних схваток в Дуэльном клубе, прошедших в фантастических мирах прошлого и будущего, мы решили вернуться в Европу середины XX века. Наш выбор пал на замечательную стратегию от Relic Entertainment, вновь отправляющую игроков на поля сражений Второй мировой. Дополнение Opposing Fronts позволяет играть за 2-ю Британскую армию или за элитные подразделения вермахта. Англичане в игре славятся очень жесткой обороной, а немцы, наоборот, — мобильностью и танковой огневой мощью. Каждая сторона может пойти по одной из трех линий развития, каждое из которых сильно влияет на ход сражения. Техника здесь не только гибнет, но может потерять главное орудие или завязнуть с поврежденным двигателем. Стратегий много, тактик много, вариантов еще больше. Это наша игра!



Дуэлянты



Кристобаль Хунта

Игровой журналист. Стремится не отдавать предпочтений определенному жанру, вместо этого ценит сюжет, персонажей и дух игры. Любит неторопливые стратегии, изобилующие неочевидными вариантами и подводными камнями. Придает огромное значение однопользовательскому режиму с тщательно проработанным сценарием. Отсутствие такового воспринимает как неуважение разработчика к игроку.

Год рождения: 1980

Образование: политология

Игровой стаж: 13 лет

Company of Heroes: Opposing Fronts полюбился практически с первой пробы и сразу в нескольких смыслах. Это и историческая достоверность, и возможность «пощупать руками» редко где фигурирующие образцы техники — те же «Мардер III» или «Хетцер». Ну и, конечно же, сюжет. То, что однопользовательская кампания позволяет в полной мере прочувствовать трагизм войны и ее эстетику, боевой азарт наступающих, обреченность обороняющихся... Эта игра показала войну намного красивей, чем она может быть, но лишний раз утвердила в мысли, что место войны — в компьютерных баталиях.



Сергей Зверев

Переводчик, преподаватель, журналист. Играет во все, что видит. Особенно любит пошаговые стратегии, ролевые и карточные игры. Взращен на X-Com и Icewind Dale II. По собственному признанию, азарт и эмоциональность иногда приводят его к печальным последствиям, а временами, наоборот, помогают.

Год рождения: 1975

Образование: иностранные языки

Игровой стаж: 21 год

Как только я увидел *Company of Heroes*, мне сразу пришла на ум другая игра — *World in Conflict*. И действительно, тут тоже есть захват точек, прибывающие ресурсы, высадка десанта. Казалось бы, замечательно — если когда-то понравилось одно, то сейчас понравится и другое. Но после более близкого знакомства оказалось, что *Opposing Fronts* не просто понравился, он очень «зацепил». Не знаю, что сказалось — более детальная прорисовка отрядов или же реальная история, на которой основано действие. Однако по ходу игры постоянно присутствует ощущение драматизма, глядите ли вы на взрывающийся танк, горящее здание или раненого солдата. Этот драматизм мгновенно передается игроку и вызывает эмоции. А там, где есть эмоции, там и есть настоящая Игра.



Бой 1. Проклятье старого моста

Зверев: Здоровенная карта и война на полное уничтожение. Я начинаю на севере за какой-то речкой-переплюской, Кристобаль Хунта — на юге, за аналогичным ручейком. Между нами леса, поля, дороги, и все это забито вкусными ресурсами. Что ж, постараюсь воспользоваться преимуществом игры за немцев и захватить побольше с помощью быстрых «Кеттенкрадов». Они, конечно, стрелять не умеют, зато шустро прибегают, захватывают точку, а при случае убегают.

Хунта: Для начала мы решили хорошенько размяться. Посему биться будем на уничтожение противника, а карту выберем большую. Очень большую. А почему бы и нет? Тем более что подброшенная пятикопеечная монетка авторитетно сообщила, что командовать Хунте доведется англичанами. Сторона, приспособленная к обороне, лучше чувствует себя на больших полигонах, правда ведь? А ну-ка, проверим... Чтобы усугубить это преимущество, я выберу инженерный путь развития своих войск. Танки «Черчилль», говорят, хороши в бою. А уж танки, вырытые в землю, — и подавно. В моей армии будет много дубов, и оборона моя будет крепка!

Начальные условия

Карта	Хохвальдский прорыв
Сергей Зверев	Германия
Кристобаль Хунта	Англия

Суэта на большой земле

Зверев: Я сразу строю пару мотоциклов, они разъезжаются по территории, и ресурсы начинают прибывать в закрома. Особых столкновений пока нет. Мне есть чем заняться, противнику есть чем заняться, а если «Кеттенкрад» напаривается на пехоту противника, будь то компьютер или мой живой оппонент, я просто уезжаю к следующей точке.

Кстати, «хохвальд» в переводе — «высокий лес». Из названия карты выходит, что нам придется прорываться через чащи и буреломы, чтобы добраться до ресурсов, а потом и до врага. Довольно скоро я ощущаю это на западе карты, где притаилась такая манящая точка с топливом. Густые леса, а в них почему-то уже орудуют англичане. Непорядок, ребята, непорядок. Мне очень нужно топливо, а вы обойдитесь! Наладив работу нефтепровода «лес-штаб», я продолжаю отстраивать здания, пытаясь разобраться, где тут мои, а где чужие. Дело в том, что мой союзник тоже решил заняться тут строительством. Ну, совсем охамел. Места ему, что ли, мало? Или, может, это проявление братских чувств?

Еще несколько минут проходит в спокойном деже на территории. Я строю противотанковый «Мардер», чтобы было чем испортить жизнь «Стюартам», но в этом момент «лесовики» на западе снова активизируются. На этот раз они не просто захватили бензоколонку, но и построили там какую-то оборону... Доты, пушки. Боже! Они еще и штаб там развернули. Ну-ну, погодите еще пару минут, господа рейдеры...

■ ЭТО ИНТЕРЕСНО: броневики бьют пехоту, «Стюарты» бьют броневики, а «Мардеры» бьют «Стюартов». Так выглядит игра в камень-ножницы-бумагу на первом этапе игры.

Между тем в казну поступает пара ценных очков, и пора думать, каким нам пойти путем. Варианты — «Тактика выжженной земли», «Люфтваффе» и «Истребители танков». Я решаю выбрать третий путь, и не потому, что собираюсь минировать местность из-за британских «Черчиллей», «Шерманов» и «Стюартов». Дело в том, что в этой ветке можно довольно быстро получить самоходки «Хетцер». У них прекрасная броня и огневая мощь.

«Стюарты» при встрече с ними превращаются в куски горящего железа, пехота расстреливается из пулеметов. Но что особо важно — на это улучшение не требуется топливо! И построить можно четыре штуки, а этого мне с головой хватит, чтобы захватить контроль над территорией. Британцам просто нечего противопоставить «Хетцерам» в открытой схватке! И еще одна фишка — их можно замаскировать. Если провести аналогию с DND-играми, они в буквальном смысле уходят в «Hide». Стоят тихенько и ждут, пока кто-то не проедет мимо. Ну а потом не знают жалости...

Сказано — сделано. Вот уже первые грозные машины с приплюснутыми башенками поступают на поле боя. С этого момента жить стало гораздо вольготнее. От группы «Хетцеров» не уходит никто, и я между делом забираю бензоколонку на востоке. Пулеметное гнездо пытается сопротивляться, но точка все равно переходит под наш контроль. Чуть позже переезжаю через узкий мостик группой техники и сравниваю это «гнездо» с землей. И действительно — зачем мне английские защитники на моей бензоколонке?

Все идет более или менее, и я решаю использовать накопленные средства для улучшений на базе. Если хорошоенько задобрить тыловых крыс бензином и боеприпасами, они позволят производить «Пантер», по сравнению с которыми даже «Хетцеры» не более чем игрушки для пятилетних девочек.

Хунта: Ну-с, поглядим, куда это нас занесло... Стартовая позиция — просто конфетка! Мы с союзником оказались в южном углу карты, отделенном от внешнего мира рекой. Через реку есть только один мост, пригодный для проезда танков и прочей техники. И еще один махонький мостик, по которому только пешком ходят. Для обороны удобно. Тогда начнем дебютное развитие!

Отделение пехоты отправляю захватывать ближайшую ресурсную точку, а мобильному штабу приказываю немедленно обучить лейтенанта. Армия без офицеров не армия, а сброд ополченцев. А у нас немцы с севера...

Окончившего 40-секундные офицерские курсы лейтенанта тоже посылаю работать на ресурсную точку, чтоб не зазнавался. А пехоту... Отряд пехоты пусть бежит за мост.

Хетцер

В переводе с немецкого — гончая. Разработка началась в 1943 году по приказу Хайнца Гудериана. Запущен в производство в апреле 1944 года, под официальным названием *Jagdpanzer 38(t) (Sd.Kfz. 138/2)*, и считается одной из самых лучших противотанковых САУ того времени. 60-миллиметровая броня, низкий профиль, мощное орудие 7.5 см (*PaK 39 L/48*), малозаметность — все это вызвало немало проклятий у вражеских танкистов. Интересно, что Чехословакия продолжала выпускать эти



машины уже после войны (они назывались ST-1). А в армии Швейцарии слегка видоизмененные «Хетцеры» прослужили до середины 60-х годов.



Хунта: Огнеметный танк «Черчилль». Не только давит, но и жжет.



Хунта: Первая линия обороны. А вторая не нужна...

Нашей армии как воздух необходимы боеприпасы и горючее, чтобы развивать наступление на немцев. Иначе его разовьет противник, и нам это не понравится... Тем временем экономическая экспансия движется успешно. На четвертой минуте боя мы уже захватили четыре точки по ту сторону реки. Включая три точки с горючим, что очень радует.

Последнюю забрали не без боя, но боя мимолетного — только уж хлипкими оказались вражеские «Кеттэнкрады». А вот тут я заложу пулеметное гнездо и буду спокоен. И вот тут заложу пулемет. А за пулеметом — кабачки посажу... То есть, я имел в виду, позицию с 3-дюймовым минометом. Зверев ведь наверняка танками попрет. Только пять минут боя прошло, а уже что-то неладное. То тут, то там подозрительно сереют точки, только что принадлежавшие королевским войскам! Немецкие диверсанты, не иначе. Не успел я и глазом моргнуть, как сразу четыре точки в центре стали чужими. Отобрать немедленно!

ЭТО ВАЖНО: инженерный путь развития за англичан позволяет танкам окапываться, повышая их защищенность. Однако при этом нужно тщательно выбирать позицию, потому что развернуться в таком состоянии ваша машина не сможет.

Пока войска пытаются «немедленно отобрать», на базе уже развернулся командный центр пехоты. И у меня есть инженеры. А постройте-ка мне, ребята, 17-фунтовую противотанковую пушку! Да, вот такую. И во-о-он на тот мост ее направьте. Достанет? Ну и отлично. Хоть за базу спокоен буду. Да, и обучите мне капитана, живо!

Ресурсные точки тем временем переходят из рук в руки и обратно. Те две топливных скважины, что я в самом начале укрепил, еще ничего, держатся. А вот оставленный на союзника центр ни к черту не годится. У немцев, значит, в ресурсах



Хунта: Безуспешная атака «Пантер» на мою базу.

недостатка нет. Плохо, очень плохо. Чувствую, скоро что-то начнется.

Двенадцатая минута. Бездарно отдав немцам центр карты (ну, почти...), мы пытаемся закрепиться на западе. Союзничек пригнал поближе к моему пулеметному доту мобильный штаб и под его (пулемета) прикрытием развернул производство. Хоть что-то радостное...

Я тем временем произвожу «Стюарты» (давно, давно нужно было!) и пытаюсь контратаковать. И получаю по ушам. Не больно, но обидно — «Стюарт» без поддержки супротив немецкой противотанковой пехоты, конечно, воин, но недолго. Его потом чинить придется. Если удастся.

Шестнадцатая минута. О, я уже умею вкалывать танки! Воспользовавшись этим достижением и быстренько укреплю ближайшую точку с топливом. Может, удастся

отхватить инициативу и перейти в наступление? Черт, и на востоке глупейшая ситуация. Немецкие диверсанты умудрились пролезть через «смертную зону» пулеметного дота и захватить бензоколонку. Мои доты охраняют вражескую колонку — что может быть нелепее? Быстро откатить танк и отобрать, пока союзники не засмеяли!

Попытка близкого знакомства

Зверев: Ну что ж, сбылось. Теперь у меня есть тяжелый клин из «Пантер» и «Хетцеров». Некоторое время я езжу им вдоль вражеской реки, снося все, что движется и не движется. Когда количество целей оказывается равным нулю, мне становится любопытно, а где же все-таки живет Кристобаль Хозевич? Не съездить ли к нему в гости на чай с вареньем?

Скажу пару слов о мостах, ведущих к логову моего врага. Западный мост предназначен для прохода техники, а по узенькому центральному сможет пройти только пехота. Значит, нам на запад! Первое, что я увидел, подъехав поближе, было какое-то огромное механическое чудовище, вкопанное прямо в мост по самые... э-э-э... гусеницы. С перегулу я всадил в него бронебойным из всех орудий и только потом разглядел, что это был танк «Черчилль». Большой, страшный, ага. Но разве это нас остановит? Окрыленные полурасплавленным остовом «Черчилля», мы смело проезжаем дальше за мост. И встречаемся с козырем, который англичане все это время держали в рукаве. Пушки... Огромные, мощные, просто нечеловечески мощные. Через секунду десять от всей армады ничего не остается. Похоже, пушкам все



равно — «Пантеры», «Шмантеры», «Хетцеры», «Шметцеры»... Я в спешном порядке заказываю на базе новые танки и думаю, что делать дальше. Крепко думаю.

Судя по всему, диспозиция сил такова. Англичане не могут вылезти из своей берлоги, потому как все, что пересекает мост, сразу же уничтожается. Я не могу пролезть к ним по той же причине. Есть ли у нас план?

Хунта: Двадцатая минута. Дело пахнет керосином. Зверев скопил-таки силы и двинулся вредить по крупному. Вот пал пулеметный дот на западе. Вот краснеют позиции в центре... Господа инженеры, соорудите-ка еще одно 17-фунтовое орудие, направьте все на тот же мост и обложите мешками с песком! Чемто чувствую, что сейчас нам станет весело.

Ага, угадал я. На 22-й минуте впервые жажнула 17-фунтовка. Я тогда и не предполагал, что за этим последует. Догадывался, конечно, но... Но в обороне войны не выиграть. Строю «Черчилль». Для начала выведу его на мост и там окопаю. Пока не построится еще пара-тройка танков, он ведь продержится? Нет, не продержится. Зверев решил поговорить серьезно, и к мосту подошла группа из нескольких истребителей танков «Хетцер» и «Мардер». А также парочка «Пантер».

Дружным натиском они смели окопанный «Черчилль» и пошли через мост штурмовать мою базу. Я уж приготовился умирать, но тут «заговорили» пушки. Они говорили, а я смотрел, затаив дыхание. Вот железный кулак немцев торжественно прокатывается по мосту, вот первый «Хетцер» получает заряд в левый борт. Танковая волна разворачивается в сторону моей базы — и тает, тает. Одна за другой загораются вражеские машины. Последнюю «Пантеру» мои артиллеристы взорвали, выстрелив в упор. Отойдя от секундного оцепенения, приказываю инженерам заложить еще одно орудие. Повоюем еще, господа немцы!

Нет, уж лучше вы к нам!

Зверев: Вскоре мои раздумья были прерваны контратакой противника. Кристобаль вылез-таки из укрытия и решил совершить танковый прорыв, причем не куданибудь, а прямо к моей базе. Я даже немножко опешил, когда английская техника бодренько проехала мимо «Пантеры», не обращая внимания на выстрелы вслед. Подъехав к базе, они начали нагло жечь заводы из огнемета, стрелять по стенам и заниматься прочими безобразиями. Недолго думая я просто заказываю парочку «Пантер» прямо на базе и подвожу еще парочку из центра карты. Безобразия прекращаются, а завод нам все равно нужно было перекрашивать. В общем, хоть какое-то развлечение.



После этого боя я воспользовался концентрацией всех сил неподалеку от базы и наконец-то разбрался с западной топливной точкой. Укатали мы их там раз и навсегда. Снова подъехали к вражескому мосту. Заботливый хозяин выставил нам очередные цели из вкопанных Черчиллей. Чтоб не скучно было. Взорвал, строю пехоту. Судя по всему, одними танками тут сыт не будешь.

Ценой невероятных жертв мне удается прорваться через мост и завернуть в западный уголок карты. Там оказалась точка с минометом, которую я захватываю и от нечего делать обстреливаю позиции англичан. Попытки сунуться поближе и посмотреть на результаты обстрела заканчиваются плачевно.

Строю еще пехоту. Пытаюсь прорваться по узкому центрально-му мостику, но там еще и пулеметы. Парадоксальная ситуация — несмотря на большое преимущество по ресурсам, у меня не получается взломать оборону англичан. В какой-то момент мне удается захватить 17-фунтовку около берега и даже направить ее на англичан, но они вновь отбивают и захватывают точку на другой стороне реки, укрепляя ее новой пушкой. Пройти дальше им не удается, но и мне тоже. Поиграв еще некоторое время, мы заключаем перемирие. Где-то тут были упущены возможности для удачной атаки... Однозначно.

Хунта: На тридцать четвертой минуте решаюсь на контраступление. Группа из одного обычного «Черчилля» и двух огнеметных «Черчиллей-Крокодилов» двинулась к базе противника. Два из трех добрались и даже успели навести кое-какого шороха, но были разбиты парой невесть откуда взвывшихся «Пантер». Грустно. Ситуация, прямо

скажем... э-э-э... плохая. Большая часть карты захвачена врагом. Зверев явно не испытывает проблем ни с ресурсами, ни с лимитом на постройку техники. В отличие от меня. Остается только построить пару тяжелых танков «Шерман-Файрфлай» и укрепить оборону базы. Возможно, еще удастся контратаковать?

Нет, прорваться за мост «Шерманы» не сумеют. Там их ждут «Пантеры» и тяжелое противотанковое чудовище «Ягдпантер». И горят «Шерманы» на мосту очень невесело.

55 минут боя. Немцы упорно пытаются расковырять мою оборону. Мост через реку покрылся горящими и дымящимися оставками и напоминает кладбище. Какая-то «Пантера» прорвалась-таки на базу и вновь застыла, взорванная в упор из 17-дюймовки. Атаки продолжаются. Вот на наш берег врывается пехота. Те, кто выжил, занимают западную часть берега и что-то там строят. Кажется, с ними там «Пантера». Ну уж извините! Это наш берег! Строю еще две орудийные позиции. Одну для совсем уж надежного запирания

моста, а вторую — поближе к окопавшимся на нашем берегу немцам.

Под огнем вражеского миномета гибнет несколько инженерных отрядов, но результат того стоит. Берег наш. Мост практически непроходим для вражеских солдат и бронетехники. Кто сможет пройти — все равно ляжет под плотным огнем артиллерии и пулеметов. Какая-то территория за пределами моего сектора покрывается огнем моей 25-фунтовой гаубицы. Успешно держать оборону, как показала практика на Зверевских «кошках», можно до бесконечности.

Ресурсов мало. Лимит на постройку войск крайне ограничен. Можно совершать вылазки, строить 17-дюймовки в захваченных секторах (что пару раз было проделано), но с тем бронетанковым потенциалом, который успели накопить немцы под командованием Зверева, это очень легко пресечь. Сил на мало-мальски опасную контратаку нет и не предвидится — на том берегу много голодных «Пантер» и «Хетцеров». Пат. Была ли в истории Дуэльного клуба ничья? Если нет, то мы будем первыми!

Разбор полетов

Сергей Зверев: я слишком увлекся тяжелыми танками и поздновато вспомнил о пехоте. Ну а когда она пошла в бой, было поздновато — противник успел очень серьезно укрепиться. Кроме того, ставка на противотанковую линию, хоть и оправдалась в середине партии, была совершенно бесполезной в конце. Очень обидно иметь такое преимущество и быть не в состоянии его реализовать.

Кристобаль Хунта: главная ошибка состояла в том, что я одновременно переоценил и недооценил силу инженерных войск. Слишком сильно полагался на окапывающиеся танки, вместо того чтобы все силы бросить на укрепление ресурсных точек 17-фунтовыми пушками. В идеале нужно было бы запереть орудиями не въезд на свою базу, а выезд с базы Зверева, и как можно скорее — со всеми вытекающими последствиями. Если бы да кабы...



Бой 2. Усидеть на трех стульях

Зверев: Как переменчива судьба. Забылся немецкий язык, исчезли «Лантеры» с «Хетцерами», и вот мои солдаты уже говорят с чистейшим лондонским произношением — небось, ходили в хорошую школу! В этот раз война пойдет не на тотальное уничтожение, а на захват и удержание точек. Каждому из нас выдается по 500 очков. Если у меня две точки, а у противника одна — его очки уменьшаются. Кто потеряет все очки, проиграл. Что ж, попробуем сотворить тут такую же оборону, на которую я нарвался в предыдущем бою. Англичане, говорят, мастера в таких играх...

Хунта: В этом бою нам предстоит проявить смекалку в захвате и удержании ключевых точек. Что ж, приступим. Моя стартовая позиция в южном углу карты, и под моим контролем войска вермахта... А почему, собственно? Пожалуй, я сделала ставку на сотрудничество родов войск и выберу специализацию «Войска люфтваффе». Прошлая битва показала, что строить огневые точки очень полезно.

Начальные условия

Карта	Дрекплаатц
Сергей Зверев	Англия
Кристобаль Хунта	Германия

Не грози юго-западному сараю!

Зверев: На поле боя три ключевые точки: в центре, на юго-западе и северо-востоке. Машинконтрансформер разворачивается в самом западном углу карты, и я начинаю производить доблестных бриттов. Первая цель — юго-западная точка, куда по прямой траектории направляются два пехотных отряда. Сразу встает вопрос: захватывать точки ресурсов по дороге или оставить на потом? Решаю пока что не отвлекаться, ведь важно, чтобы очки начали притекать в английские закрома как можно раньше, а боеприпасами займемся позже.

Пока солдатики бегают по колдобинам и ручейкам, немцы уже захватили две точки! Что ж это делается, meine Damen und Herren? Да, я понимаю, у вас есть шустрые мотоциклы. Ну, сейчас мы до них доберемся. Наконец-то добегаем до юго-запада, расстреливаем хлипкое двухколесное животное и отбираем точку. Кристобаль между тем подводит сюда войска и занимает позицию в каком-то гигантском сарае. Эх, как теперь его оттуда выкуривать?



Хунта: У кого как, а у меня первая ассоциация на словосочетание «немецкая армия» — «штурм унд дранг»! Посему ни секунды не сижу на месте. Уже через две минуты после начала боя под моим контролем две ресурсных точки, включая ценнейший источник горючего, и одна из трех ключевых точек. Мой союзник тем временем отхватил ключевую позицию в центре. Мотоциклы «Кэттенкрад» диво как хороши в дебюте!

Рановато я радовался. Минутки примерно через две отряд вражеской пехоты отогнал мотоцикл от стратегической позиции и принял ее перехватывать. Непорядок!

Группа моих доблестных бойцов прибыла на место немедленно, укрепилась в близлежащем здании и вступила в неравный бой с двумя отрядами. Причем один из них в это же время нагло захватывал еще одну точку влияния, а второй засел в близлежащем сараичике и принял вести оттуда снайперский огонь. Нужно будет наградить бойцов внеочередным отпуском на родину. Посмертно.

Глаз за глаз, точка за точку

Зверев: На базе строится лейтенант и разворачивается еще одна

машинка, дабы производить что-то помощнее обычных пехотинцев. Хотелось бы разжиться «Стюартом», но на него нужно так много топлива, бог ты мой... В течение ближайших пяти минут мы захватываем центр, но вновь теряем юго-запад. До северной точки я так и не добрался, результат по очкам ужасный — у противника преимущество в добрую сотню единиц. А что делает мой электронный союзник? Хм... Он бежит ко мне на базу и строит траншеи, вместо того чтобы нападать на точки. Вот спасибо, друзья! Большое человеческое спасибо, чтоб ты горел.



Пару слов о развитии спецподразделений. Я решаю сделать упор на десант и высаживать ребят сразу с воздуха и перезахватывать то, что плохо лежит. Между тем баки с горючим наполняются, из новой машинки-смешинки выходит капитан и в бой вступают «Стюарты». Как мне их не хватало!

В центре дела идут хорошо, даже слишком. Тут у меня по домикам расажены солдатики, за домиками притаились танки, прямо перед точкой вырыт окопчик — идилия! Когда мне хватает очков умений, на север высаживаются королевские коммандос и захватывают незащищенную точку, а в придачу еще парочку с ресурсами. Возле точки возводится еще одна траншея, чтобы никто даже иллюзий не питал по поводу ее захвата. Для полного счастья туда высаживается «Тетрарх». Ведь есть еще и вражеский компьютер.

Хунта: Утешает то, что мой шустрой союзник тем временем занял третью ключевую позицию, так что мы продолжаем лидировать по очкам. В район захваченной противником ключевой точки прибыл наш разведавтомобиль и отряд люфтваффе. Выжить в схватке с окопавшимся отрядом британской пехоты им не удалось, но точку они перезахватили. И вовремя — мой расторопный союзник не смог удержать позицию в центре, и теперь она принадлежит англичанам. Судя по стратегическому счетчику, мы покамест уверенно лидируем 500:400. Положение необходимо закрепить.

За следующие десять минут успело произойти довольно много событий. Британцы быстремо перехватили обратно южную и центральную стратегические позиции. И если южную я, памятуя печальную судьбу предыдущего рейда, отнимать не спешил, дожидаясь более радикального средства убеждения, то центр переходил из рук в руки раза три, если не четыре. Вдобавок, как показывает мини-карта, мой горе-союзник проворонил и северную позицию. И зачем, спрашивается, мы ставили в настройках сложный уровень?!



Они были черные и зеленоглазые

Зверев: А вот на проклятом юго-западе... Появились антитанковые самоходки «Мардер». Это больно, это очень больно! А рядом с ним еще и противопехотная зенитка. Похоже, что мой противник тоже пошел в ВДВ! Ну что сказать? Юго-запад потерян надолго. Но время идет, я продолжал контролировать север и центр, и отставание по очкам быстро сокращается. Мы закладываем в центре грозу всех танков прошлого и будущего — 17-фунтовую пушечку, — и, как оказалось, очень вовремя.

Кристобаль умудряется-таки подсобрать ресурсов, улучшить все свои заводы и накопить на «Пантер». Но беда не приходит одна, с этими железяками я спрашиваю, но терю защитное орудие на одном из пехотных штурмов. Очков у меня меньше, а теперь они еще и убывают с удвоенной скоростью. Отчаянные попытки перезахватить хоть что-то наталкиваются на смертоносных «Пантер» и укрепления, одно из которых было построено мной! Еще пара минут, и поражение становится неминуемым. Сумбурный бой и соответствующий результат...

Хунта: Тем временем к южной точке прибывает истребитель танков «Мардер». Под его прикрытием десантники быстро перезахватили точку и укрепили ее зенитным орудием «Вирбельвинд». Все, приехали. «Мардер» в оборонительной позиции и зенитка — крепкий орешек, что доказывают вот те оставы вражеских танков. А в центре...

А в центре мы, что называется, «приплыли». Британцы очень серьезно взялись за захват этого сектора. В минуты просветления тумана войны там было замечено скопление танков и пехоты. Вдобавок еще и на севере англичане установили контроль. Мои десантники доблестны и могучи, но выбить засевшую в траншеях пехоту не сумели.

Для исправления ситуации в центре на задание выехал очередной «Мардер». Его мощь уже была проверена в бою, но каково же было удивление командования, когда в схватке на мосту его подбил британский танк! Как позже докладывала в лазарете старая танкистка фрау Берта: «Ну не смогла я, шинок, не смогла...» Фрау Берта не смогла, а у командования остается только один, в меру ультимативный шаг. Уже все готово

для боевой группы из двух танков «Пантер»!

Вот они, мои кошечки! Утробно урчали, выползают из-за пределов карты и тут же бросаются в бой. Главное сейчас — продавить оборону англичанина Звережи и продержаться до тех пор, пока пехота люфтваффе не установит у точки тяжелое орудие. Или хотя бы «Вирбельвинд». А лучше — три. Опаньки! Англичането, стервецы, уже пытаются отстроить 17-фунтовку! Памятуя опыт прошлогоднего боя, наваливаюсь на строительство всем что есть: двумя «Пантерами», бронемашиной и отрядом люфтваффе. На этом этапе главное — успеть выбить инженеров-строителей. А выбив, отплеваться от танков.

Успели. Не то чтобы «пантерки» не пострадали, не то чтобы броневик уцелел, но пушку мы отбили. Дальше уже дело техники. Тяжелой такой, с пушками. Нам бы только сектор захватить, а уж сотня литров топлива для постройки тяжелой зенитки в закромах същется.

И таки сыскалась. Теперь все силы пускаем на укрепление обороны. Еще пару легких зениток на центральную точку. Еще один «Мардер» на южную. Ковыряйте, господа англичане!

Пантера

Pz.Kpfw V «Пантера» вряд ли нуждается в особых представлениях. Разработанная как ответ советскому танку Т-34, она быстро показала, что время на нее потрачено не зря. 75-миллиметровая пушка пробивала 140-миллиметровую броню за километр; собственная броня до 80 миллиметров, удачный профиль, напоминающий все тот же Т-34, принесли ей известность, а командирам противника — дополнительную головную боль.

«Да, «Пантера» была сильным и опасным противником и может считаться одним из



наиболее удачных немецких танков Второй мировой войны. Но при этом не следует забывать, что этот танк был очень дорогим и сложным в производстве и обслуживании, а при грамотном противодействии горел не хуже других» — Михаил Свиридин, военный историк.

Разбор полетов

Сергей Зверев: мои войска всю дорогу пытались захватить южную точку, и, кажется, зря. Нужно было следовать старой тактике в таких играх, а именно — «нападайте не на то, что защищено, а на то, что нет». Можно, конечно, еще посетовать на быстрые немецкие мотоциклы, на глупый компьютер, на грязь и слякоть. Но, похоже, мне просто не удалось нащупать свою игру, а из-за постоянного отставания по ресурсам и спешки я уделил мало внимания обороне точек.

Кристобаль Хунта: я очень плохо воспользовался возможностями, которые дает тактика «Люфтваффе». В частности, недостаточно упорно боролся силами десантников за северную стратегическую точку. И за центральную тоже довольно неуклюже. Нужно было взять и укрепить северную и южную позиции, вместо того чтобы отбивать укрепленную противником центральную. И поменьше рассчитывать на компьютерного союзника.



Бой 3. Прогулки огородами

Хунта: И вновь битва на уничтожение. И на этот раз вашему покорному слуге достается роль немецкого военачальника. Два предыдущих боя показали сильные стороны и немцев, и англичан. Посмотрим, удастся ли правильно применить это знание. На этот раз я сделаю ставку на тактику выжженной земли. Может быть, мне и не придется регулярно минировать строения и разрушать ресурсные точки, но тяжелые самоходные гаубицы «Хуммель» должны пригодиться в борьбе с упретыми британцами.

Зверев: В последнем бою мы решаем сыграть еще один «deathmatch». Выиграть Дуэльный клуб я уже не смогу, но есть шанс свести дело вничью. Мне вновь достается старая добрая Англия, и вот тут-то я смогу спокойно организовать оборону без опасения за судьбу двух-трех отдельных точек на карте. Вспоминая те проблемы, с которыми немцы столкнулись в первом бою, я собираюсь устроить им еще большие. Поехали!

Начальные условия

Карта	Осада посадок
Сергей Зверев	Англия
Кристобаль Хунта	Германия

Хватаем все, что видим

Хунта: Быстрый осмотр местности показал, что мы с компьютером-союзником делим северную часть «карены». Он северо-западную, а я северо-восточную. Чужого нам не надо, а вот своего я точно не упущу. Начинаю, как водится, с низкого старта. Пара мотоциклов «Кеттенкрад» шустро проехалась по окрестностям, закладывая экономическую базу будущего сражения. Первые пять минут принесли нам с союзником контроль над немногим более половины ресурсных точек. Приятно, но вот те две отметинки, появившиеся на мини-карте, внушают опасения... Так и есть. Не такая расторопная, но очень зубастая британская пехота начала восстанавливать статус-кво. Что ж, к неизбежной потере «Кеттенкрадов» я был готов. А ну-ка, что у нас на базе?

А на базе полным ходом идет строительство. Уже возвышаются «Служба тыла», «КП истребителей танков» и достраивается «Рота кампфгруппы». Значит, можно действовать. Служба тыла произвела легкий и недорогой разведывательный автомобиль, и с его поддержкой отряд пехоты отправляется выяснить, в чем же проблема вон у той точки с боеприпасами. Проблему, в лице двух отрядов британской пехоты, не то чтобы удается с ходу решить, но точку мы перехватили. Чую, неспроста саксы тут полезли. Будем держать это направление!

Зверев: Юго-западный старт, погоня за бензином. Пока один из отрядов пехоты бежит на восток, лейтенант отправляется на запад. И ведь действительно, чего офицерскому составу штаны в штабе просиживать? Пусть захватывают ресурсы! Все идет подозрительно гладко. Точки падают в мои руки одна за другой, никто



■ Зверев: Открой глаза и думай об Англии!



■ Зверев: Зачем им четыре ствола?
Может, комплексы какие?..

не покушается на жизнь лейтенанта или пехотинцев. Проходит минут пять-шесть, и все, что можно было легко захватить, уже захапано, на базу прибыла командная машина пехоты, скоро обещают подогнать капитана. А там и «Стюарты» не за горами! На всякий случай строю парочку пулеметных гнезд рядом с потенциальной линией фронта. Не пропадут, думаю.

Перехожу через широкую проселочную дорогу, отделяющую половину карты от половины противника. Попытка захватить ресурс на той стороне заканчивается грустно — подъехавший броневичок Хунты оказывается сильнее. Подбегаю вторым отрядом, чтобы добить то, что осталось от броневичика, но там еще оказывается и вражеский компьютер. Вот чтоб мой танк синхронно действовал, когда я что-то обороняю или захватываю! Эх, мечты, мечты... Подбитая немецкая машина наконец-то взрывается, но пехотинцы полегли рядом с ней. Пока что влезть на чужую территорию не удалось, но посмотрим, что будет дальше.

Мардеры-разрушители

Хунта: Девятая минута. Для удержания плацдарма пригоняю старое проверенное средство: «Мардер III». Что ни говори, а этот «кабриолет» впечатляет. Особенно когда разносит с двух выстрелов сарай с окопавшимися там супостатами. А потом пулеметное гнездо

до... и вражеский вездеход... и танк «Стюарт»... Черт возьми, дело пахнет железным крестом! На этот раз фрау Берта смогла!

Враг перешел в наглое контраподступление, перехватывает ресурсные точки прямо у нас под носом. Непорядок. Отгоняю назойливую пехоту артиллерийским огнем, сносим проезжающий через кусты в неподложенном месте «Стюарт» и восстанавливаем контроль над секторами. А не затянулась ли позиционная война?

Восемнадцатая минута. Построено «бронетанковое командование поддержки». Сейчас скопим сил и перейдем наконец в наступление! Ой, перейдем... Уже через две минуты после постройки здания

командования к нам прибывает отряд «Пантер». И еще один. Гуляем!

Зверев: Когда у меня на базе только-только тренировался экипаж для «Стюарта», Кристобаль перешел в контратаку. Пулеметное гнездо неплохо держалось против разведывательной машинки, но когда с севера подкатил еще и истребитель танков «Мардер III», пулеметчики не устояли. В течение секунд тридцати я теряю точку уже на собственной половине поля. Подкативший с небольшой задержкой «Стюарт» на какую-то долю секунды не успевает разнести проклятого «Мардера» и гибнет. Все бы ничего, у меня там была и пехота, но немцы чинят свою самоходку.





Наша сила в маневренности! Второй «Стюарт» наносит пару точных выстрелов с фланга, и у надоедливого гостя сначала сносит главное орудие, а потом он и сам разлетается на куски. Я забираю ресурсы обратно и решаю тут укрепиться основательно. С базы подбегает инженерный отряд и возводит позиции точки 17-фунтовое орудие. Вот теперь добро пожаловать!

Английские пушки во французском винограднике

Хунта: А враг укрепился не на штуку. Расчет 17-фунтового противотанкового орудия, спереди прикрытый пулеметным гнездом, а сзади — группой инженеров-ремонтировиков. Ох, не нравится мне это. Вспоминается первый бой и кладбище немецкой бронетехники на мосту. Вот, две «Пантеры» уже легли на грунт, остальным удалось сбежать есть я хотел сказать, тактически отступить за спину «Мардер», героями удерживающего близлежащий сектор. Надо что-то делать.

Вызываю еще один отряд «Пантер» и повторяю атаку. Небезрезультатно. Уничтожены мобильная база противника, нагло развернувшаяся прямо перед стволами, танк «Кромвель» и пулеметное гнездо, прикрывающее ту самую 17-фунтовку. Потерь нет, но переть дальше почему-то не хочется.

К плацдарму, который удерживает героический «Мардер» и четверка «Пантер», спешит подкрепление. Самоходная гаубица «Хуммель», 150 миллиметров убедительности! А ну-ка глянем... Зря глянули. Пока я собираю «кулачок», Зверев развернулся на направлении удара еще два 17-фунтовых орудия. И, кажется, гаубицу. Через этот барьера точно не прорваться. Плохо только, что цена такого гениального вывода — танковая группа, которая не успела уйти из зоны обстрела. Думай, Чапай, думай!

Тридцать пятая минута. Сильно думаю. О том, например, что это за аллея такая вдоль юго-восточного края карты, по которой все шастает туда-сюда мой союзник? Собираю ударную группу. На этот раз без излишеств: «Пантера», оставшаяся

от прошлых рейдов, да «Хуммель», да «Мардер», да несколько отрядов пехоты с «панцерштреками». Прогуляемся вон за теми огородами!

Зверев: достроил я пушечку, перед ней снова пулеметное гнездо соорудил для надежности, стою жду чего-то, сам не знаю чего. Ах да, еще и два «Стюарта» рядом околачиваются. Вперед иди боязно, а рядом с 17-фунтовкой как-то спокойно на душе... Пусть кто-то сунется!

И что вы думаете? Проходит совсем немного времени, и из тумана войны выезжает уже не броневичок и даже не «Мардер», а сразу четыре «Пантеры»! Поначалу они нападают на бедный компьютер, которому приспично именно в этот момент перевозить по дороге мобильный штаб. При этом «Пантеры» попадают в зону обстрела моего орудия, и это им явно не нравится, ибо лупит оно — дай боже. Заинтересовавшись, подъезжают поближе и пытаются подрасти. Когда двое драчунов превращаются в металлом, двое других улепетывают домой.

И все-таки одна пушка — это мало. Я решою превратить этот район в неприступную крепость и строю еще одну противотанковую пушку, а в придачу 25-фунтовую гаубицу, чтобы бить по врагу уже на его территории. Через какое-то время атака пантерами повторяется, но с учетом двух пушек они даже не успевают уйти назад.

Продолжаю обстреливать гаубицами ближайшую точку и аккуратно веду разведку «Черчиллем». Окапывать его смысла нет, ведь пушки справляются с защитой на порядок лучше.

Если враг не сдается...

Хунта: Сказано — сделано, гуляем. Мою романтическую идею поддержал союзник, послав в компанию пару зенитных танков «Вирбельвинд». Прогулка выдалась веселой: походя разбив пулеметное гнездо, мы продефицировали до конца аллеи, свернули налево и вошли... На территорию базы Зверева! Удачно так зашли! Вялое сопротивление пулеметных дотов подавлено танками и гранатомета-

Стюарт

Британцы дали это имя американскому легкому танку M3 и его модификациям. «Стюарты», доступные в игре, — не что иное, как Light Tank M5 Stuart VI, выпускавшийся с апреля 1942 по май 1944 гг. Британские танкисты оценили надежность «Стюартов», их скорость и маневренность; но достаточно слабая, изначально рассчитанная как противопульная броня и 37-миллиметровая пушка не позволяли эффективно задействовать эту машину в танковых

сражениях. Она была гораздо уместней в засадах, фланговых ударах и разведке. Последний раз «Стюарты» использовались по назначению в 1970-х в Анголе.

ражение непробиваемой мощью, как вдруг подкралась беда. Часть техники Кристобаля пробралась по узкой полоске вдоль восточного края карты, которую не простреливали моя артиллерия. Они выехали прямо к моей базе. Защищать ее было нечем и некому.

Уничтожив базу, они снесли еще пару укреплений в центре. Все это произошло так быстро, что я толком не успел сориентироваться и наладить какую-то контригру. Потеря базы не означает поражения, потому как на очки поддержки я могу закапать штабную машину и попытаться укрепиться в другом месте.

Пытаюсь так и сделать, одновременно нападая на базу врага своими танками. Увы, они не чета «Пантерам», и атака захлебывается. Тем временем мой новый штаб разворачивается поблизости от базы Кристобаля. Хм... Я даже достаю до его зданий гаубицы. Идея расстрелять его территорию кажется заманчивой, но не успеваю ее реализовать, как из кустов вылезают очередные рыла «Пантер» и сносят мою вторую базу. На поле боя паника, я быстро теряю контроль над ситуацией и ресурсы. Приходится признать поражение. Что ж, мои поздравления Кристобаю Хозевичу!

Разбор полетов

Сергей Зверев: хорошо укрепившись в центре, я позабыл про восточный участок фронта. Именно по нему и подкралась моя смерть. После разгрома базы еще можно было организовать оборону заново, но возникший хаос и неразбериха спутали все карты. А после гибели и второй базы я уже полностью потерял контроль над ситуацией.

Кристобаль Хунта: глупо было с моей стороны так упорно переть в лоб на батарею Зверева. Вместо того чтобы оставлять под ней руины полудесятка «Пантер», стоило бы сразу подумать о фланговом обходе. Хотя не исключено, что именно из-за моего упорного натиска с фронта Сергей забыл укрепить восточный фланг? Назовем это отвлекающим маневром.

Финальный счет

2.5	0.5
-----	-----

Победа Кристобаля Хунты

ИГРАЕМ

Порой добраться до финальных титров понравившейся игры не дают какие-то мелочи — недостаток свободного времени или чересчур высокая сложность. В такой ситуации могут помочь коды, если, конечно, вы не будете ими злоупотреблять.

Race Driver: GRID



Если вы сумели заработать \$40000, то можете разблокировать несколько уникальных машин в **Grid World** и **Raceday**. Для этого введите следующие коды:

F93857372 — Buchbinder BMW 320si Vinyl;
G29782655 — GameStation BMW 320si Vinyl;
MUS59279 — Stage 1 Classic Muscle Cars;
M38572343 — MicroMania Paganini Zonda Vinyl;
P47203845 — Play.com Aston Martin DBR9 Vinyl;
TUN58396 — Tuner Cars.

Galactic Civilizations 2: Twilight of the Arnor

Чтобы получить доступ к режиму кодов, добавьте в ярлык запуска игры параметр «**cheat**». Например, так:

«C:\Program Files\Stardock\TotalGaming\GalCiv2\galciv2.exe» cheat

Коды активируются следующими комбинациями клавиш, которые необходимо нажимать во время игры:

CTRL + [B] — добавляет боевой корабль;
CTRL + [C] — создает копию выбранного корабля;
CTRL + [J] — завершает социальные проекты;
CTRL + [R] — завершает исследование текущей технологии;
CTRL + [H] — восстанавливает энергию выбранного корабля;
CTRL + [T] — телепортирует выбранный корабль туда, куда указывает курсор;
CTRL + [L] — привязывает существующие планеты к главным игровым расам;
CTRL + [S] — сохранение игры;
CTRL + [A] — совершенствует выбранный корабль;
CTRL + [M] — дает 10000 единиц денег;
CTRL + [N] — перезапуск игры на новой карте с новой расой;
CTRL + [P] — увеличивает качество планеты на 1 пункт;
CTRL + SHIFT + [D] — добавляет второстепенную расу;
CTRL + SHIFT + [J] — завершает текущие проекты расы;
CTRL + SHIFT + [B] — добавляет космические базы;
CTRL + SHIFT + [M] — изменяет мировоззрение.

Spore Creature Creator



В редакторе существ **Spore** также предусмотрены коды. Во время создания или редактирования персонажа нажмите сочетание клавиш **[CTRL]+[SHIFT]+[C]**. В подвившемся окошке введите следующие команды:

help — выводит список кодов;
AddDNA — дает 150 очков DNA.

Crysis

Откройте папку **Config**, которая находится в каталоге игры (например, **C:\Program Files\Electronic Arts\Crytek\crytek\Game\Config**). В папке найдите следующие файлы: **diff_easy.cfg**, **diff_normal.cfg**, **diff_hard.cfg** и **diff_bauer.cfg**. Каждый из этих файлов соответствует одному из уровней сложности игры.

Выберите нужный файл, откройте его с помощью «Блокнота» и добавьте в конец файла нужную строку:

g_godMode = 1 — неуязвимость;
i_unlimitedammo = 1 — неограниченные боеприпасы.

Turok



Сначала необходимо активировать игровую консоль. Для этого откройте файл **TurokInput.ini** в папке **Game\Config** и найдите строку **«ConsoleKey=None»**. Вместо **«None»** впишите название любой клавиши. Сохраните файл.

В игре нажмите выбранную клавишу и в появившейся консоли введите коды:

Behindview 0 — переключает камеру на вид от первого лица;
Behindview 1 — переключает камеру на вид от третьего лица;
Allammo — дает 999 единиц боеприпасов;
Walk — отключает режим полета и хождения сквозь стены;
Allweapons — дает все оружие;

Андрей Чаплюк | chaplyuk@iki.ru

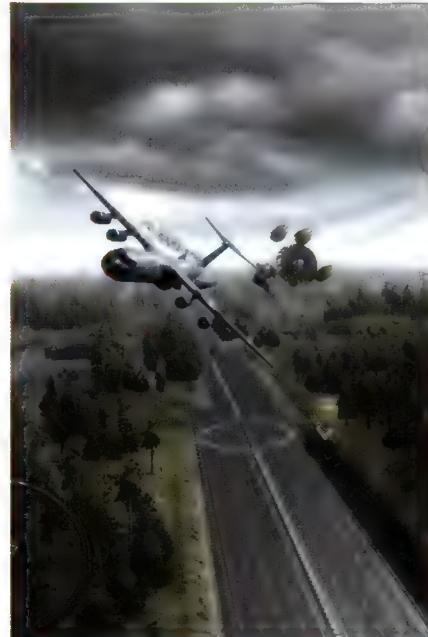
God — включает неуязвимость;
God 0 — отключает неуязвимость;
Loaded — дает все оружие;
Ghost — включает режим хождения сквозь стены;
Oneshotkill — позволяет убивать врагов с одного выстрела;
Alwaysammo — бесконечные боеприпасы;
Fly — включает режим полета.

WALL-E

Коды нужно вводить в специальном разделе главного меню. Не забудьте, что команды нужно не только ввести, но и активировать.

EXPLOSIVEWORLD — все ящики становятся взрывающимися;
STEALTHARMOR — позволяет двигаться незаметно для врагов;
BOTOFWAR — убивает или оглушает всех, кто находится в пределах определенного радиуса;
RAINBOWLASER — цвета лазера меняются постоянно;
GLOWINTHEDARK — подсвечивает темные участки уровня;
GOLDENTRACKS — гусеницы становятся золотыми;
BOTOFMYSTERY — на голове героя появляются лыжные очки.

World in Conflict



Активировать консоль можно одним способом — запустив игру с параметром «**-console**». Например, «**World in Conflict\wic.exe**» **-console**. Для вызова консоли во время игры нажмите клавишу **[~] (тильда)** и вводите коды:

WinGame — завершить текущую миссию с победой;
UnlockAllMaps — открыть доступ ко всем миссиям;
CameraFreedom — включает режим «свободной» камеры;
cmdlist — показать все доступные команды.

Pro Cycling Manager Season 2008

В игре есть легкий способ получить дополнительные десять очков ко всем пунктам статистики. Для этого достаточно всего лишь вместо имени игрока код **freire**.

ИЩЕМ СЕКРЕТЫ

Если раньше «пасхальные яйца» были лишь невинной шуткой авторов игры, то теперь разработчики нашли им более широкое применение. Например, спрятанный ролик или картинка могут стать отличной рекламой нового проекта. Но в любом случае поиск сюрпризов остается увлекательным занятием.

The Sims 2: FreeTime

Electronic Arts не упустит ни одной возможности прорекламировать очередной проект. Особенно хорошо для этого подходят собственные игры. Не стало исключением и дополнение **The Sims 2: FreeTime**.

В определенный момент игры в гости к герою придет Mr. Humble, который подарит мощный компьютер. Вместе с ним вы получите и виртуальную копию третьей части сериала — **The Sims 3**. Небольшой ролик из игры можно увидеть, включив подаренный компьютер.

Стоит отметить и еще одну интересную деталь. Mr. Humble — далеко не вымышленный персонаж, а сам Род Хамбл — глава студии-разработчика **The Sims 3**.

LEGO Indiana Jones

В **LEGO Indiana Jones** можно без труда найти отсылки к другим играм, основанным на произведениях Джорджа Лукаса. Например, на первом уровне **The Lost Temple** вы можете встретить персонажа, который изрядно похож на одного из главных героев **Star Wars** — человекообразного робота C3PO.

Еще один сюрприз ждет в первой миссии эпизода **Temple of Doom**. Выполните первую половину миссии, добравшись до сломанной машины. Слева можно увидеть здание с неоновой вывеской «Club Obi Wan». Нетрудно догадаться, что клуб назван в честь знаменитого джедая.

Присутствует в игре и ссылка на последнюю часть кинозапеки о приключениях Индианы Джонса. В четвертом заставочном ролике на борту самолета вы увидите персонажа, листающего журнал. Присмотревшись, можно заметить, что на обложке находится небольшое изображение Мэтта Уильямса из **Kingdom of the Crystal Skull**.

Тургор

Разработчики одного из самых необычных проектов 2008 года, «**Тургора**», вставили в игру отсылку к самой оригинальной прошлогодней игре — **Portal** от **Valve Software**. Секрет находится на уровне «Капище». Отыщите гору, где сидит странное синее существо. Вам нужно забраться на самую вершину горы — сделать это можно с помощью прыжков. Стремления будут вознаграждены — вы найдете обломок кубика-помощника, который встречался в **Portal**. Кубик издает необычные звуки, из которых, впрочем, ничего нельзя понять.

King's Bounty: Легенда о рыцаре

Разработчики «Легенды о рыцаре» не смогли удержаться от упоминания проекта, над которым работали раньше, — «**Космических рейнджеров**». Одной из коронных фраз в «Рейнджерах» стал вопрос: «Хотите кофейку или секретное задание?» В



слегка измененной форме он встречается и в **King's Bounty**. Беседуя с рыбаком из Китано, вы можете заметить, что одна из фраз звучит так: «Слушай, а нет ли для меня каких-нибудь поручений? Дельца какого-нибудь? Или хоть кофейку бы?»

Еще один намек — герб героя, сильно напоминающий значок «Космических рейнджеров».

ЧИТАТЕЛИ ПИШУТ

Assassin's Creed

Практически в каждой игре есть секреты. Разница лишь в том, что одни лежат на поверхности, а другие придется поискать. Если вам удалось обнаружить что-то интересное или любопытное в любимой игре, сообщите об этом нам по адресу chaplyuk@lki.ru.

Одно из главных достоинств **Assassin's Creed** — зрелищные сражения. Чтобы освоить все приемы из арсенала Альтаира, нужно очень хорошо постараться. Мне удалось найти еще несколько ударов для скрытого клинка, которые не были упомянуты в прохождении игры, опубликованном в **ЛКИ**.

Чтобы совершить первый удар, подойдите сзади к противнику, нажмите клавишу высокой стойки и левую кнопку мыши. При этом Альтаир эффектно подломит врагу колени, схватит его за плечо и вонзит клинок в шею. Если провести аналогичный удар спереди, герой схватит врага за руку и ударит клинком прямо под подбородок.

Nosferaty

Mass Effect



Mass Effect — игра фантастическая. Неудивительно, что и здесь нашлось место неопознанному летающему объекту. НЛО можно заметить во время выполнения миссии на Луне. «Летающая тарелка» появляется в небе всего на несколько секунд и, сделав несколько круtyх виражей, быстро исчезает. Поэтому засечь ее не так уж просто.

Вероятно, корабль — просто шутка разработчиков, так как ни один из персонажей в беседах не упоминает НЛО. Наоборот, все делают вид, что ничего не видели.

Дмитрий Царев

Пиратия



В онлайновой игре «Пиратия» мне удалось обнаружить одного из своих любимых персонажей в **World of Warcraft** — богиню ночных эльфов. Она скрывается в образе девушки из Ледяни. Найти ее просто — просто отправляйтесь в точку с координатами 1141, 573. Кстати, можно заметить, что вокруг этой девушки слишком плотно растут заснеженные кусты. Это ли не намек на ее принадлежность к ночных эльфам?

Обитатели «Пиратии» также могут встретить настоящего Индиану Джонса. Знаменитый археолог скрывается в Шайтане в точке с координатами 805, 3617.

Владислав Михеев

King's Bounty: Легенда о рыцаре



В Алрании герой может обнаружить домик художника по имени Алекс Артист. Он утверждает, что был главным художником в студии самого мэстро Катаура. Несложно догадаться, что Катаура — это студия **Katauri**, разработчики «King's Bounty: Легенда о рыцаре», а Алекс Артист — это, скорее всего, Александр «AlexArtist» Языгин, один из людей, отвечавших за создание игровой графики.

Илья Черепанов

F.E.A.R.

В студии **Monolith** наверняка хватает поклонников сериала **Lost**, известного в России как «Остаться в живых». Иначе откуда бы в боевике **F.E.A.R.** взялись отсылки к популярной телевизионной эпопее?

Напарнику главного героя в **F.E.A.R.** зовут Sun Kwon Jin — как и кореянку, одну из переживших крушение самолета в **Lost**.

Иван Шориков

Геннадий Вальков, Кристобаль Хунта

Puzzle Quest:

Challenge of the Warlords

Конструктор
разного
цвета

*Если ты сложишь это слово, ты
будешь сам себе господин, и я
подарю тебе весь свет и пару
новых коньков.*

Г. Х. Андерсон
«Снежная Королева»

- Вступление: при первом знакомстве
- Большое приключение и превратности сюжета
- Оружейная
- Рунный алфавит
- Бестиарий
- Основы заклинательной комбинаторики
- Маг: сердце лавы
- Воин: ярость берсерка
- Друид: вихрь
- Рыцарь: сирийский меч

Жанр
логическая игра

Разработчик
Infinite Interactive

Издатель
ValuSoft

Издатель в России
Новый Диск

Похожие игры
Lines, Bejeweled

Сетевые режимы
Интернет,
локальная сеть

Адрес в сети
[www.infinite-interactive.com/
puzzlequest](http://www.infinite-interactive.com/puzzlequest)

Рейтинг игры

91%

При первом знакомстве Puzzle Quest может показаться бесхитростной игрой из серии «собери три фишечки в ряд», с помощью которых, по слухам, любят убивать свое время офисные работники. Но стоит присмотреться внимательнее, и становится понятным — не все так просто. Симпатичные персонажи, сюжет, разнообразные противники, конечно, добавляют игре интереса, но суть не в этом.

В игре есть сто шестьдесят различных видов брони, оружия и артефактов, сто тридцать заклинаний, а вдобавок — руны из которых можно изготавливать обмундирование. Такое разнообразие заставляет задумываться: что лучше — броня, блокирующая часть повреждений, или та, которая отражает урон на врага? Получить ли побольше маны или увеличить сопротивление какой-то из школ магии? Стремиться причинить как можно больший ущерб магии или же усилить своего персонажа так, чтобы комбинация из трех черепов была вдвое, а то и втрое сильнее?

«Последним штрихом», после которого становится совсем уж ясно, что мы имеем дело не с очередным клоном Lines, становятся бои с другими игроками через локальную сеть или интернет. Вот уж где одного везения будет недостаточно — ведь вашими противниками будут вовсе не безобидные гоблины и скелеты, а такие же, как и вы, «полубоги», прошедшие не одну сотню битв! Что же нам понадобится для подготовки к сетевым сражениям? Как не ударить в грязь цепью молний, господа?

БОЛЬШОЕ ПРИКЛЮЧЕНИЕ И ПРЕВРАТНОСТИ СЮЖЕТА

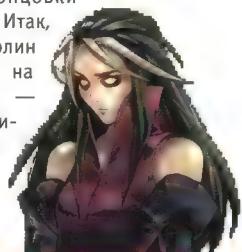
Сперва может показаться, что неизбежно проходить сюжетные задания, чтобы довести своего героя до пятидесятиго уровня. Ведь в Puzzle Quest есть несколько игровых режимов и можно коротать время, выбирая противников по вкусу в меню одиночной игры. Там же можно попасть и в цитадель, и в лавку с целью прикупить новый шлем, меч или щит. Кроме того, в лавке иногда появляются и руны — компоненты вашего будущего супероружия.

Однако, чтобы получить героя, готового к любым испытаниям, стоит пройти игровой сюжет до конца, а также выполнить все или почти все побочные задания. Давайте разберемся, почему. Дело в том, что только так вы сможете обзавестись редкими предметами и захватить в плен существ, от которых можно научиться очень полезным заклинаниям. Да и не стоит забывать о наградах, которые даются за выполнение некоторых заданий и увеличиваю парметры героя.

Количество сюжетных развязок в этой игре невелико, но, однажды

приняв решение, вы уже не сможете его изменить — несколько сохранений тут не предусмотрены. Кроме того, некоторые из вариантов устроены так, что, выбрав путь в начале игры, результат вы увидите ближе к концу.

Именно таков главный выбор, определяющий, какой из двух вариантов концовки вам достанется. Итак, королева Гвендолин посыпает героя на поиски Сайруса — охотника, специализирующегося на нежити.



Сайрус, в свою очередь, хочет, чтобы мы сдали в крепкие руки рыцарей Речной стражи пленника — некроманта. **Некромант сдаваться не хочет и предлагает выпустить его в обмен на волшебный меч и обещание помочь.**

Если герой не поверит посылам колдуна и исполнит свой рыцарский долг — все прекрасно, Сайрус присоединяется к команде и игра продолжается. И никогда уже не узнает добрый герой о том, что, отпусти он пленника, перед последним боем с лордом Бейном он мог бы пройти запретным путем, потратив в результате почти всех спутников, но, получив «**Бессмертие**». Это замечательная награда, которая увеличивает боевой дух на целых десять единиц! К тому же, даже если отпустить колдуна, Сайрус будет в нашем отряде до конца.

В одиночной игре еще могут быть сомнения — к спутникам привыкаешь, их не хочется терять. Но в сетевой игре «**Бессмертие**» перевешивает все другие соображения, ведь прибавка к боевому духу — это и дополнительные цифры в графе «здоровье», и дополнительный процент сопротивления всем четырем видам магии, и дополнительные возможности в комбинациях с пурпурными звездами.

Другой пример не слишком очевидного выбора — **свадьба принцессы Серафины**. Если отдать ее под венец, все просто — герой получит опыт и золото. Если же оставить жениха с носом (или с рогами?) — невеста присоединяется к нашему герою, одаривая его двумя тысячами золотых (что совсем неплохо в начале игры) и сравнительно бесполезным кольцом (но тоже денег стоит). Однако настоящая выгода от невесты-боглянки становится понятной только ближе к завершению основного сюжета. Ведь у девушки на роди-

■ Заплата — самый верный из спутников. Прославился тем, что спрятал императорскую корону, скапелет и державу.

не остался... Нет, не обманутый жених, а гораздо хуже — папа! Разгневанный отец послал солдат, чтобы вернуть ее. Количество этих солдат как раз таково, что можно захватить одного из них в плен, а потом допросить и узнать отличное лечебное заклинание.

Иногда игра предлагает на выбор — оставить некий предмет себе либо вернуть его законному хозяину. Сразу стоит сказать, что, если герой решит позаимствовать чужое имущество ради спасения мира, никто на него за это не обидится.

Другое дело, что иногда награда за возвращение ценностей больше, чем выгода от их использования в личных целях. Так, к примеру, обстоит дело с «**Наследием гномов**» — награда «**Друг гномов**» и две дополнительные единицы, которые она прибавляет к боевому духу — это, несомненно, лучше, чем пусть и редкий, но не очень полезный харизматический ключ.

А вот с заданиями гоблина Ниухи дело обстоит совсем по-другому. Звание «**Великий торговец**», увеличивающее хитрость героя, никак не окупает потерю **эльфийского топора с рукоятью из редкого душедрева**, который с каждым ударом восстанавливает две единицы здоровья персонажа. Действительно, тому, кто отдал в руки гоблину такую ценность, не помешает добавить немного хитрости... А мы пока едем дальше.

ОРУЖЕЙНАЯ

В любом городе есть одна-единственная лавка, в которой можно подобрать персонажу облакение и оружие. Почти все предметы имеют ограничения — некоторые из них не дадут персонажу, пока он не достигнет определенного уровня, а для других потребуется овладеть навыками одной из школ магии, стать достаточно хитрым, сильным или храбрым.



■ Принцесса Серафина. Такая маленькая — и такая полезная!

■ ЭТО ВАЖНО: новые товары в лавке появляются после каждого боя, но только если перед началом боя вы хоть что-то купите.

Свойства некоторых шлемов, посохов или лат уникальны. Например, **имперский шлем**, который с вероятностью 20% (а это много по игровым меркам) сокращает любой урон до единицы. Или **эльфийский шлем**, дающий один процент сопротивления магии земли за каждую единицу накапленной зеленой магической энергии свыше пяти.

Впрочем, не все вещи одинаково полезны. Броня, блокирующая урон, имеет смысл только если на героя надет «полный комплект» из шлема, лат и сапог. Но и в таком случае она сдержит лишь три единицы повреждения, а этого достаточно только в начале, при боях со слабыми монстрами.

■ ЭТО ВАЖНО: вещи, которые создают на поле черепа, лучше совсем не использовать — вреда от них намного больше, чем пользы.

Три особых предмета требуют развитого навыка «хитрость». И, пожалуй, только из-за них и стоит сделать своего героя немного хитрее — другой пользы от этого параметра практически нет. Самый простой из них, требующий три единицы хитрости, — **лесной плащ**, который добавляет единичку зеленой магической энергии за каждые три пункта наносимых вами повреждений.

Второй из «хитрых» предметов (для него нужно уже пять единиц навыка) действительно хитрый: **плеть** вычитает единицу из здоровья противника каждый раз, когда вы получаете желтую магическую энергию. Если просто выбрать ее оружием персонажа, особой пользы не будет — не настолько часто игрок соединяет желтые камни.

Если добавить к ней какой-нибудь предмет, добавляющий магическую энергию, — плеть становится грозным оружием. Но всю свою силу она покажет только в руках друида, в арсенале которого есть заклинание «вихрь», переносящее все желтые камни с поля прямиком в магический резервуар героя. При этом плеть наносит единицу повреждения за каждый убранный с поля камень. А это уже не шутки!

И последнее из «набора хитреца» — **гнольский крис**. В описании сказано, что он добавляет единицу к текущему максимуму здоровья за каждые четыре пункта наносимого урона. Вроде бы ничего особенного. Но правильнее сказать, что гнольский крис может вылечить единицу здоровья за каждые четыре единицы повреждений, потому как с ростом потенциально-го здоровья растет и его реальное количество.

РУННЫЙ АЛФАВИТ

В лавке нам предлагают огромный выбор оружия и доспехов — хватило бы золота в кошельке! Но настоящий герой должен сам выковать свой меч, шлем или щит. Для тех, кому ничего подходящего на прилавках не нашлось, в игре предусмотрена и такая возможность.

Для этого нужно построить в своей цитадели кузницу, а потом тем или иным способом получить специальные части — здесь они называются «руны».

■ ЭТО ВАЖНО: до того, как будет отстроена кузница, герой просто «не видит» руны — ни в лавке, ни на карте.

Чтобы выковать любой предмет, необходимо иметь три руны — основную, направляющую и силовую. Первая из них определит место, которое обновка займет в инвентаре, вторая добавит предмету еще одно особое свойство, а третья увеличит или уменьшит эффект остальных свойств.





Если правильно подобрать предметы, то комбинация из трех черепов может наносить и такой урон.

Из рун, увеличивающих навыки героя, стоит задуматься об использовании **руны посохов** — она добавляет всего лишь единицу, но ко всем магическим навыкам. А с направляющей **руной драконов** это будет уже пятерка прибавки к каждому. Но для того, чтобы получилась вещь, которую игра поймет как «доспехи и одеяния», придется вставлять еще и **руну полета** (+3 к навыку воздуха) или **руну лавы** (+3 к навыку огня).

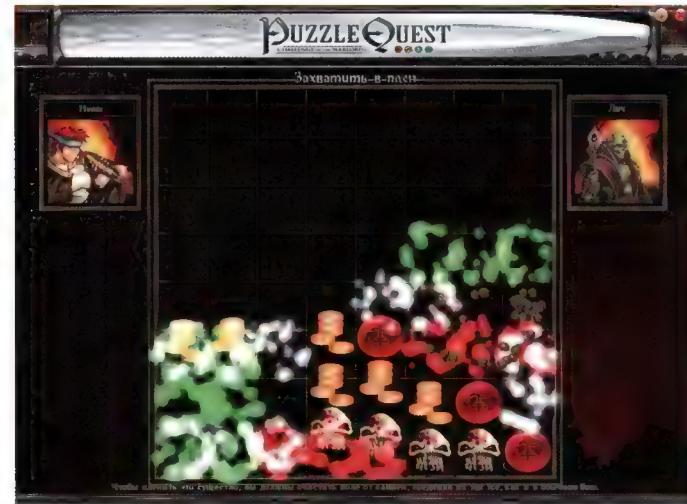
С помощью рун можно пополнить запасы магической энергии — **руна музыки** добавит немного маны всех цветов, когда вы соедините ряд из четырех или пяти камней, а **руна сфер** сделает то же самое, когда враг применит заклинание. К предмету с какой-нибудь из этих рун прекрасно подойдет **ожерелье с руной драгоценностей** — оно увеличит на несколько единиц наносимые вами повреждения за каждый до отказа заполненный запас магии.

Количество возможных комбинаций велико, но не все они полезны для боя. Сразу же **стоит отбросить руны, дающие дополнительное золото или опыт** — и то, и друг-

го легче добыть иными способами. Следом за ними отправятся руны, добавляющие несколько единиц какого-нибудь из видов магической энергии в начале боя, — ведь то же самое можно получить увеличением соответствующего навыка.

И силовых рун интересны **руна яда** и **руна чумы**. Первая из них отравляет противника на несколько ходов, а вторая заражает «болезнью» (снижает запасы магической энергии на единицу в начале каждого хода). Использовать их лучше «оптом» — то есть ковать сразу несколько предметов с одинаковыми свойствами. В таком случае не только увеличивается шанс того, что они сработают, но и появляется возможность «повесить» на оппонента сразу несколько болезней или отравлений. А их эффекты суммируются! В итоге враг может терять до четырех единиц здоровья или энергии каждый ход.

Если же яд и чума — не ваш выбор, стоит взять руны, добавляющие сопротивление к магии. Учтите, что больше сорока процентов одного из видов сопротивления набрать не удастся. Опыт показывает, что лучше взять по десять процентов



Лич. Пожалуй, самое тяжелое для поимки существа. Мат в три хода. Много мата в три хода...

каждого из видов. Так вы понизите вероятность того, что противник сможет пользоваться заклинаниями высокого уровня, которые требуют использования энергии трех, а то и всех четырех цветов, — такое заклятие проходит проверку на все сопротивления.

БЕСТИАРИЙ

Еще один стимул захватывать пленников состоит в том, что некоторые из них после этого будут согласны возить нашего мага (друида, воина, рыцаря) на себе. Это не только увеличивает скорость передвижения между городами, но и добавляет одно дополнительное заклинание — свое для каждой из «лошадок».

ЭТО ВАЖНО: большинство из таких заклятий можно получить только так. Самим выучить «Волчий вой» или «Разрыв виверны» невозможно.

Ездовых животных в игре можно и даже нужно тренировать. С ростом уровня ваш «скакун» не только будет увеличивать один из навыков героя, но и позволит уходить

от столкновений с монстрами на дорогах. Если уровень «коня» будет выше, чем максимально возможный уровень монстра, перед битвой появится кнопка «избежать». Для того чтобы «разойтись» с большинством противников, достаточно натренировать своего скакуна до двадцатого уровня.

ОСНОВЫ ЗАКЛИНАТЕЛЬНОЙ КОМБИНАТОРИКИ

Что ж, с основными сведениями покончено — герой уже обучен, одет, обут и вооружен, верный грифон неторпливо взмахивает крыльями, предчувствуя добрую битву... Но давайте еще раз посмотрим на набор заклинаний, которые персонаж будет использовать в бою. Все доступные ячейки заполнены заклятиями, наносящими повреждения? А зачем так много? Три или четыре лечебных заклинания? Хм...

В «снаряжении героя» открываем закладку с доступной персонажу магией. Давайте подумаем, что может понадобиться в бою, а что будет висеть «мертвым грузом».

Во-первых, несколько однотипных боевых заклинаний — это неправильно. По большей части будет использоваться только одно — его и стоит оставить.

Во-вторых, подлечить героя во время боя неплохо, но лучше будет, если лечебное заклятие будет давать еще какой-то особый эффект. А может, и вовсе стоит убрать его из набора и постараться либо не терять здоровье, либо сделать так, чтобы противник терял его быстрее?

И в-третьих, подбирая заклинания, стоит прикинуть, кем и как будет играть противник. Друиду нужна зеленая магическая энергия? Отлично! «Костяной удар», обнуляющий ее запас, испортит врагу недол-

Основные руны

Руна	Эффект	Занимаемое место	Местонахождение
Кинжалов	+1 повреждение при нанесении 3 и более	оружие	Выдается после постройки кузни.
Мысли	+3 к хитрости	прочее	Бартел
Дорог	+3 к земле	прочее	Развалины Артура
Полета	+3 к воздуху	доспехи и одеяния	Элении
Сфер	+1 ко всем видам маны, когда применяется заклинание	прочее	Белый Череп
Воины	+3 к битве	прочее	Горк
Посохов	+1 к огню, воде, земле, воздуху	оружие	Пика
Щитов	Наносит 1 повреждений врагу, когда герой получает 6 и более	прочее	Ар
Мечей	+2 повреждений при нанесении 3 и более	оружие	Крепость Черепа
Змей	+3 к воде	прочее	Тирианин
Топоров	+3 повреждения при нанесении 6 и более	оружие	Черное Колыто
Музыки	+1 ко всем видам маны при составлении комбинации из четырех или пяти камней	прочее	Хорнбург
Лавы	+3 к огню	доспехи и одеяния	Северный Кор
Драгоценностей	+2 повреждения за каждый полный запас маны при нанесении 3 и более	венцы и шлемы	Кровавая Луна
Венцов	+3 к боевому духу	венцы и шлемы	Сиррия



Ездовые животные

Животное	Увеличение навыка	Прогресс увеличения	Заклинание	Место обитания
Гигантская крыса	+1 хитрость	4 уровня	Бешеный укус	Галлия — Меттельбург
Волк	+1 вода	3 уровня	Вой	Бартел — Трапр, Элени — Трапр
Скорпион	+1 земля	3 уровня	Скрыться	Кровавая Луна — Костяная Голова
Песчаный червь	+2 земля	2 уровня	Заглот	Белый Череп — Костяная Голова
Виверна	+2 бой	2 уровня	Разрыв	Северный Кор — Драконья долина
Трифон	+2 воздух	2 уровня	Прыжок смерти	Гильдор — Агарийский перевал
Драконий паук	+2 огонь	2 уровня	Огненное дыхание	Драконья долина — Драконье царство
Гигантский паук	+1 бой	3 уровня	Паутина	Элени — Инмут.

гую жизнь. Против вас сражается маг или воин? Значит, у него будет большой запас огненной маны — и тут прекрасно проявится себя «Похищение огня», которое не только понизит до нуля шкалу красной энергии противника, но и повысит здоровье колдувшего (тот самый «дополнительный эффект» лечебных заклинаний!).

И последнее. **Идеально подобранный набор заклятий работает как цельная система.** Заклинания применяются одно за другим по определенной схеме — затормаживая ход противника, очищая поле от ненужных камней и добавляя те, без которых не обойдется следующее заклятие, усиливая действие предметов, которые использует герой, и, в свою очередь, усиливаясь благодаря другим предметам.

Что ж, с теорией разобрались. Теперь давайте «пощупаем», как это выглядит на практике, и рассмотрим различные классы Puzzle Quest.

Маг: сердце лавы

Маги в Puzzle Quest бывают двух видов: быстрые и мертвые. Отсиживаться в обороне, накапливая магическую энергию, или играть «от черепов», нанося повреждения преимущественно сбором комбинации камней, этому персонажу сложно. Небольшое количество здоровья, невысокий навык боя — все это заставляет мага играть быстро, стараясь как можно раньше нанести противнику максимальный ущерб.

Маг — единственный класс, который может легко и дешево развить все четыре магических навыка, что, во-первых, облегчает ему изучение и использование чужих заклинаний, а во-вторых — обеспечивает запас маны в начале боя. Это позволяет с первого же хода помочь себе усиливающими заклинаниями — «Спешкой» или «Рукой силы». Первое будет наносить повреждения противнику каждый раз, когда вы получите дополнительный ход. Тут важно помнить, что это любой дополнительный ход. Соберете ли вы линию из четырех камней, будет ли это призовой ход — здоровье врага уменьшится на четыре. А если мы вспомним о

четырех высоких магических навыках, которые, кроме прочего, увеличивают вероятность получения призовых ходов при соединении цветных фишек, — то убедимся, что «спешка» будет часто наносить дополнительный урон.

«Рука силы» просто добавляет две единицы к повреждениям. Вроде бы немного, но если дать магу в руки **пламенный клинок**, получается интересная комбинация. К примеру, вы уничтожаете одинокий череп заклинанием вроде «огненного шара» или трофеино-го рыцарского «выпада» — в этом случае противник должен потерять единицу здоровья, и клинок не сработает, потому что повреждения меньше трех. Но, если предварительно прочесть «Руку силы», урон от одного черепа будет равен трем, и этого хватит для того, чтобы начал действовать пламенный клинок, еще больше увеличивая наносимые повреждения. Кроме того, «Огненный шар» уничтожает сразу квадрат из девяти камней, и при некоторой удаче и умении им можно накрыть три-пять черепов за раз!

Еще одно отличное заклинание мага — **«Пламенные черепа»**. Это единственное превращение камней, которое маг учит самостоятельно. После его применения зеленые фишки превращаются в черепа, собираются в ряды и наносят урон, а синие — в красные, усиливая эффект пламенного клинка (если персонаж им вооружен).

Полезным дополнением к уже названным заклинаниям будут **«Свет»** и **«Удар огня»**. С помощью «Света» можно заблокировать магию противника, а «Удар огня» хорош для добивания. Дешевое (по четыре единицы красной и желтой энергии), оно наносит тем больше повреждений, чем полнее ваши огненные закрома.

В качестве ездового животного магу с таким набором заклятий лучше всего взять тварь, которая увеличит навык боя: паука или виверну. Кроме того, что они закрывают одну из «дыр» в развитии персонажа, их заклинания хорошо вписываются в общую систему. «Паутина» связывает врага, а «Разрыв», который дает виверна, наносит повреждения, не заканчивая ваш ход.

Из всего богатства предметов гардероба, доспехов и ору-

«огненное дыхание», которое наносит единичку повреждения за каждую единицу вашей красной маны. Кроме того, эта разновидность паука увеличивает навык огня героя — и, соответственно, размер его красного «хранилища».

Несмотря на то, что метод достаточно рискованный, он часто срабатывает. Несколько раз увеличиваем максимальное количество красной энергии (либо пока оно не будет больше, чем здоровье врага, либо хотя бы до 50-60 единиц), заполняем его и сильно удивляем оппонента огненным дыханием — заклинанием совершенно не эффективным, но очень эффективным.

Из целевой магии можно порекомендовать заклинание огненного элементала — **«Похищение огня»**. Оно особенно эффективно работает против воинов, которые обычно собирают большие количества красной маны. Единственный недостаток этого заклятия — его дороговизна. 48 единиц огненной энергии доступны далеко не всегда, поэтому его стоит выбирать особенно «толстым» магам. Запас здоровья позволит продержаться до применения таких лечебных процедур.

В любом случае главное, о чем нужно помнить магу, — ни в коем случае нельзя отдавать противнику инициативу! Даже если маг не нападает сейчас — он копит силу для того, чтобы напаст на следующем ходу. Не раз, играя магом, вам придется ставить все на одноединственное заклинание.

• • •

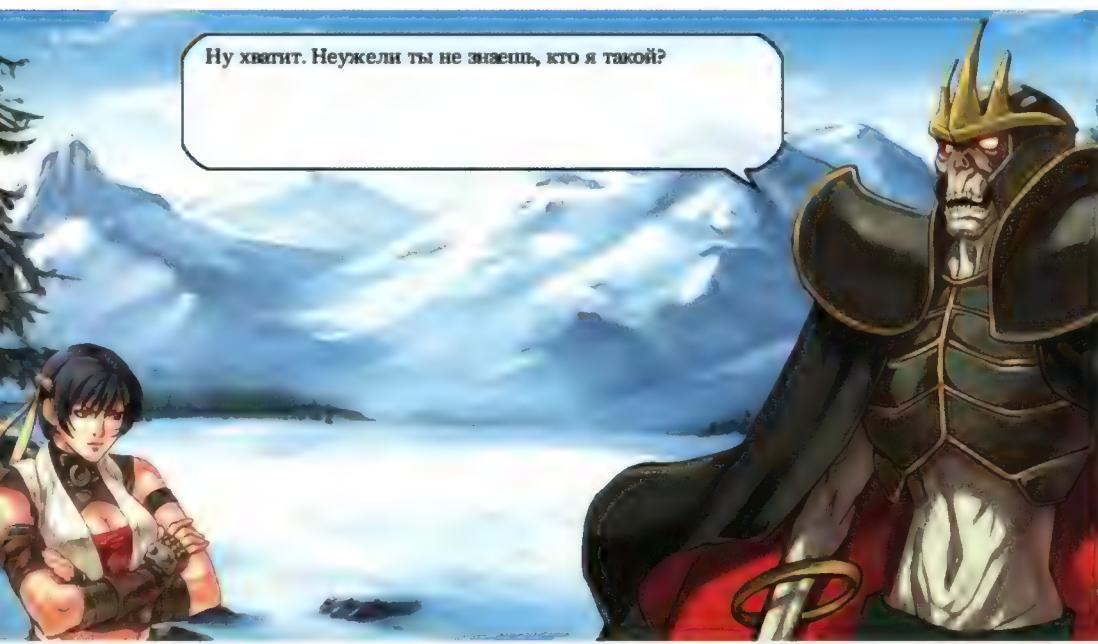
Плюсы — быстрое получение магической энергии всех цветов, возможность применять заклинания, начиная с первого же хода боя; может пользоваться магией любых цветов с практически равной эффективностью.

Минусы — невысокие здоровье и навык боя, сильная зависимость от случайных событий (призовые ходы, магические сопротивления оппонента); шансы на победу силь-



• А так мы бьем по площадям. Люблю запах fireball'ов по утрам...





Лорд Бэйн очень удивлен — но как он удивится в конце игры!

но падают, если бой затягивается; часто пасует перед противниками с высоким сопротивлением к огню.

Воин: ярость берсерка

Маги обрушаивают на врагов огненные шары, друиды раз за разом перекраивают поле боя, рыцари пекутся о своем благородстве... Ха! Да что они понимают в хорошей драке? То ли дело, широко размахнувшись верным топором, разогнаться и броситься на противника с воинственным кличем!

Примерно такое впечатление производят воин в Puzzle Quest при первом знакомстве. Безудержный рубак, в арсенале которого нет ни единого исцеляющего заклинания. И очень странно смотрятся его начальные чары — «Боевой клич», который создает в случайном месте поля огненный череп. Создает и при этом не заканчивает ход, если красная энергия больше пятнадцати! Но поле большое, и никто не даст гарантии, что противник не сможет использовать только что созданный череп против вас же, более того — поначалу так и происходит.

Но ошибается тот, кто решит, что, кроме высокого навыка боя, у воина в запасе больше ничего нет. К тому же достаточно скоро повышение навыка битвы перестает давать существенный прирост повреждений и надолго останавливается на шести единицах. В этот момент лучше всего переключиться на повышение мастерства огня, а позже вложить некоторое количество очков в боевой дух и мастерство воздуха. А наносимый урон увеличивать за счет магических предметов или заклинания «Скрыться», взяв скорпиона «ездовой лошадью». Кроме того, такая «кобылка» поднимет воину мастерство земли, которое тяжело увеличить другим способом. Мастерство воздуха понадобится воину и из-за «Песни клинков» — заклинания, за каждый удар снижающего запасы маны про-

тивника на четыре. Время действия этих чар — пять ходов плюс еще один ход за каждые две единицы желтой энергии.

Второе из доступных героям заклинаний полностью уничтожает синие и желтые камни на поле. Но, в отличие от похожих чар друида, оно не пополняет магические запасы. Вместо этого каждый уничтоженный камень дает воину единичку опыта. А это значит, что герой будет быстрее расти, быстрее выучит новые заклинания, быстрее улучшит свои навыки.

На седьмом уровне в арсенале воителя (или воительницы) появляется заклинание «Бросок топора», которое, скорее всего, пропущено с героем до самого конца игры. Оно наносит врагу четыре единицы повреждений и дополнительно по единице за каждый имеющийся на поле череп. На поле мало черепов? Создадим еще несколько при помощи того же «Боевого клича» — главное следить за размером огненных запасов. И зачастую первым вопросом для воина будет — ударить ли «Броском топора» сейчас или на следующем ходу?

Получив двадцатый уровень и заклинание «Ярость берсерка», герой-воин превращается в небольшой мобильный заводик по производству черепов. Это заклятие за умеренную плату превращает в черепа все красные камни на поле. При этом, если огненной энергии у нас пятнадцать единиц или больше, ход заканчивается. Однако своего инструмента для увеличения количества красных камней у воина нет. Так что придется учить у других, и лучший вариант — это заклинание «Сожжение», которое можно «позаимствовать» у бесенка.

С этого момента бой в исполнении воина выглядит так: несколько первых ходов копится сила всех четырех цветов, потом

пов. Но таков уж характер воина — все или ничего.

Впрочем, предусмотрительный воин может выбрать в скакуны паука. Наброшенная сеть позволит не только избивать неподвижного супостата, но и поможет исправить ситуацию, если посреди красивой комбинации приемов вдруг случится осечка.

И, если уж все сработает, можно будет насладиться настоящим фейерверком перед тем, как на экране появится надпись «Вы победили!»

Чтобы эта надпись появилась как можно раньше, воину стоит собрать правильную экипировку. Лучше всего для этой цели подойдут **ошейники с руной драгоценностей** в основе. Они наносят дополнительный урон за каждый запас магии, заполненный до краев. Как минимум один-два из них — желтый (если, конечно, сознательно не включать в комбинации паука и его паутину) и синий — стоит оставить сравнительно небольшими, чтобы ускорить их заполнение и, соответственно, время, когда они начнут «работать».

• • •

Плюсы — мощные атакующие заклинания, создающие черепа; возможность играть, не завися от запасов магической энергии.

Минусы — неудачное применение заклинаний, создающих черепа, может обернуться катастрофой; заклинания лечения и связывания противника воину использовать очень сложно.

Друид: вихрь

Победа в бою ■ Puzzle Quest часто достается не самому сильно-му и не самому умелому, а самому удачливому. В самом деле, если у вашего героя в начале битвы две сотни единиц здоровья и он с головы до ног одет в лучшие вещи, то очень обидно, когда противник одну за другую собирает комбинации из четырех-пяти камней, получает призовые ходы, а вы можете только сидеть и удрученно смотреть на



■ Вот она во всей красе — серия заклятий, завершенная «Яростью берсерка». Вам не страшно?



■ Заклинание «Гроза». Я просеку себе воздвиг...

монитор. Что делать? Раз за разом бросаться в бой, надеясь, что вот сейчас уже точно повезет? Можно и так. Но гораздо интереснее было бы сделать так, чтобы удача в бою уступила место четкому планированию и расчету. И лучше всего для этого подойдет герой-друид.

Специалист в магии земли и воздуха, друид уже на третьем уровне изучает заклинание «Путы», которое связывает противника. В начале игры оно не очень эффективно — ведь количество ходов, которые пропустит оппонент, зависит от значения вашей зеленой маны. Однако следующее полезное заклятие друида под названием «Выпаривание» превращает синие камни в желтые и при правильном использовании заполняет желтую шкалу.

Что делать? Решение несколько неочевидно — **усадить героя верхом на гигантского паука, которого можно поймать на дороге из Эленин в Инмут**. Такой «скакун» поделится с героем своим умением оплетать врагов паутиной. Она требует чуть больше затрат магической энергии, но основывается именно на желтой мане, с которой проблем быть уже не должно, а значит, противник будет пропускать не один-два, а два-три хода. Вдобавок хорошо что натренированный паук увеличит боевое умение героя.

Второе не совсем очевидное решение — **ни в коем случае нельзя отдавать принцессу Серафину замуж**. Наоборот, ее нужно освободить, после чего она присоединяется к вам. Кроме того, что такой вариант развития сюжета хорошо оккупается в денежном отношении, ближе к концу игры он даст еще одну выгоду: отец принцессы будет посыпать за нее своих

стражников, а вы их будете, естественно, побеждать.

В какой-то момент одного из них нужно будет захватить в плен и допросить на предмет заклинания



«Подкрепление», которое убирает с поля боя все монеты, вылечивая героя на единичку здоровья за каждую из них.

Еще одно полезное заклинание, которое желательно изучить, — **«Святая правда»** из арсенала рыцарей. Оно очищает поле от пурпурных звезд с полным эффектом от каждой. А это и прибавка к опыту героя, и дополнительный инструмент уничтожения не нужных нам камней. Достигнув пятнадцатого уровня, друид получает заклятие **«Сила земли»**, позволяющее собрать одновременно все зеленые камни с поля и положить их в свою магическую копилку. Еще через пять уровней — **«Вихрь»**, который проделывает то же самое с желтыми камнями. На этом проблемы с набором магической энергии уже должны перестать волновать героя. И теперь можно вернуть в набор активных заклинаний выброшенные оттуда вначале «Путы». Зачем, если и так есть **«Паутина»**? Но ведь два заклятия связывания намного лучше, чем одно! Это, наверное, единственное исключение из правила «не брать двух одинаковых заклинаний» — **применяя их по очереди, можно добиться того, что противник останется почти совсем без ходов**.

Кроме того, что оппонент большую часть игры будет пребывать в оцепенении из-за заклятий, не нужно забывать и о дополнительных ходах, которые полагаются за собранные комбинации четырех и пяти камней. Когда вы собираете такой длинный ряд, счетчик пропускаемых врагом ходов не уменьшается.

Натридцатомувнедруиду становится доступно **«Перевоплощение»**. Оно заменяет все монеты, черепа и звезды на случайные камни. Вроде бы достаточно бесполезно, но после этого на поле обычно возникает множество «заготовок» для получения дополнительных ходов. Нужно только помнить, что ваш ход после применения этого заклятия заканчивается, поэтому применять его стоит после «Пут» или «Паутины».

Итак, друид научился держать поле боя под контролем. Но простым количеством ходов противника не победить. Навык боя, даже усиленный благодаря пауку, все равно не сравним с тем, которым обладают воины или рыцари, и линия из трех черепов вряд ли нанесет больше пяти единиц урона. Что ж, и эту проблему можно решить. **Купите в лавке черный посох, добавляющий четыре единицы урона к наносимым повреждениям за каждый полный запас энергии**. Или самостоятельно сделайте предмет с аналогичными свойствами — в таком случае в руки героя лучше всего дать плеть (с таким оружием заклинание «Вихрь» будет наносить добавочный урон за каждый уничтоженный желтый камень).

• • •

Плюсы — умеет «отключать» противника от боя на долгое время; может очень сильно осложнить жизнь воину или рыцарю, убирая черепа с поля «превращением»; быстро заполняет запасы энергии, нанося в то же время ощущимые повреждения.

Минусы — зависимость от заклинаний, использующих зеленую и желтую магическую энергию. Если у противника будет высокое сопротивление к земле и воздуху, друид окажется в затруднительном положении.

Рыцарь: сирийский меч

Рыцарь — персонаж прямолинейный и подходящий для тех, кто любит побеждать за счет сбора комбинаций черепов, или тех, кто считает магию слишком ненадежным оружием. **Основные навыки «Битва» и «Боевой дух»?** Вот и будем увеличивать их, не обращая внимания на остальные! В результате получается настоящий «танк», наносящий удвоенные, а то и утроенные повреждения. Большинство противников он может просто взять измором — они будут лишь удрученно наблюдать за своей тающей полоской здоровья.

Кроме того, **высокий боевой дух увеличивает сопротивление рыцаря к магии**. Остается только надеть на рыцаря шлем, латы и щит с зеркальным эффектом — пусть враг наносит себе дополнительные повреждения, пытаясь «разгрызть» нашего персонажа. Плюс берем в руки бердыш — выбор любителей дополнительных ходов. Как вариант — алебарду, которая удвоит повреждения, когда у оппонента останется меньше четверти здоровья.

Если же вы не хотите ждать — используйте предметы, наносящие дополнительные повреждения за заполненные запасы энергии, потому что только рыцарь может одним заклинанием наливать до краев их все — и себе, и противнику. Да, это позволит оппоненту прочесть

особенно сильное заклинание, но мы помним: у рыцаря повышенная сопротивляемость к магии. Кроме крепкого здоровья и сильных ударов, рыцарь может похвастаться и богатым набором усиливающих заклинаний, работающих несколько ходов подряд. Так можно в полтора раза увеличить наносимые повреждения — и себе, и противнику. Но ведь мы можем это позволить!

Лечение рыцаря — достаточно сложный процесс, но это вполне закономерно, учитывая то, что если бы он еще и восстанавливался со скоростью тролля, то совладать с ним было бы невозможно. Итак, в арсенале рыцаря есть заклинание **«Услуга»**, которое с вероятностью 50% вылечит единицу здоровья за каждую получаемую единицу опыта. Опыт в игре во время боя можно получить, соединяя пурпурные звезды, — так что, соединив подряд три звезды, можно получить до трех пунктов жизни. Чтобы ускорить процесс лечения у рыцаря есть заклинание **«Святая правда»** — оно убирает с поля все звезды, причем персонаж получает полный эффект от уничтоженных камней. Чтобы еще больше увеличить эффект, перед применением заклинания-сборщика можно использовать заклятие **«Владыка»**, вдвое увеличивающее количество звезд на поле, либо **«Поощрение»**, превращающее в звезды все камни выбранного типа.

Дополнением к этому послужит имперский доспех, который добавляет две единицы опыта, когда вы получаете повреждения. Так что, если повезет, рыцарь в таком доспехе может дополнительно сократить получаемый урон.

Но самое мощное из заклятий в арсенале рыцаря — **«Сирийский меч»**, наносящий оппоненту столько единиц повреждения, сколько желтой магии у вас в запасе. Небольшое количество магической энергии рыцаря с лихвой компенсируется скоростью наполнения ее резервуаров — помним о **«Благородстве»**, пополняющем запасы полностью, и **«Ауре паладина»**, добавляющей две единицы в магическую копилку каждый ход.

При выборе ездового животного **подумайте о поимке грифона**, который увеличит запас воздушной энергии, а соответственно и эффект **«Сирийского меча»**, и максимальное время действия **«Ауры паладина»** и **«Услуги»**.

• • •

Плюсы — огромный запас здоровья, высокий боевой навык, обилие долгоиграющих усиливающих заклинаний, повышенное сопротивление к магии. Если повезет и теория вероятности окажется на вашей стороне, маги будут горько плакать.

Минусы — хм... Иногда ему все-таки не везет.

Ярослав Шалашов

Warcraft 3: DotA 6.52e

Мирана



Мирана появилась в версии 6.38 и сразу же зарекомендовала себя как грозное оружие в умелых руках. Она может нанести до 810 единиц урона только умениями и быстро покинуть опасную зону. Она может подкрасться в невидимости вместе со всей командой и быстро уничтожить группу врагов. Однако она очень слаба физически, и маны ей тоже постоянно не хватает. Поэтому иногда для начинающих (и даже средних) игроков Мирана представляется хилым кошмаром с непредсказуемыми умениями, недостатком маны и туманными перспективами в поздней игре. Сегодня мы разберем Мирану «до последнего винтика»: умения, артефакты, стили игры.

ВНЕШНИЙ ОСМОТР



Ключевая сильная сторона Мираны — способность нанести большой урон за короткий промежуток времени и дальше действовать по ситуации без ограничений. Мы можем догнать врага, прикрыть союзника или ретироваться в полной безопасности. Мирана очень разнообразна, но основная ее функция — кинжалные удары в нужный момент. Конечно, несколько смущает низкий уровень здоровья, да и маны не всегда хватает, но эти проблемы решаются. Первый вариант: увеличить запас здоровья (Bracer, Point Booster, Vanguard). Второй вариант: не подставляться под удар (в этом поможет умение Leap). Третий вариант: совместить первые два. Это возможно, если использовать определенные подборки артефактов. О них мы поговорим в соответствующей главе.

Мирана не обладает выдающимися характеристиками. Стартовый показатель здоровья всего-то **473**, а маны **221**. Прирост интеллекта и силы на уровень тоже не слишком велик (**1,85** и **1,65** соответственно). Мирана очень уязвима, поэтому без дополнительного здоровья в большинстве случаев обойтись не получится. Если во вражеской команде есть «нюкеры» (Зевс, Лион, Лина), то прибавка к здоровью просто обязательна. Нехватка интеллекта тоже оказывается. У нас

четыре активных умения и минимум два из них придется использовать постоянно. С маной точно будут проблемы, но они отчасти решаются артефактами.

Базовый урон, к сожалению, тоже не слишком велик (**38–49**). Вам придется привыкать добивать существа в строго определенный момент почти перед их смертью. В противном случае вы просто не будете получать деньги, а Мирана как никто нуждается в быстрой закупке.

Ловкость Мираны увеличивается за уровень на **2,75**, что совсем неплохо. Скорость атаки и броня лишними не бывают.

■ ЭТО СОВЕТ: попробуйте сначала добивать только вражеских существ. Отработайте процесс до автоматизма и только потом пробуйте добивать и своих тоже. Так вы сможете сосредоточиться на анимации героя, не пытаясь успеть «везде».

Подведем итоги и выделим положительные и отрицательные стороны. Среди **положительных** отметим мобильность, возможность быстро догнать противника, выйти из боя, а также немного помочь союзникам временным ускорением. Способность сделать всю команду невидимой (хоть и не сразу и ненадолго) вообще бесценна, так как

позволит союзникам выиграть драгоценные секунды для отступления или, наоборот, атаковать с максимальной эффективностью.

■ ЭТО СОВЕТ: побеждает тот, кто владеет информацией. Если враг не знает о вашем приближении, вы уже на шаг впереди. Иногда этот шаг оказывается настолько огромным, что вся противоположная команда теряется, натыкаясь на неожиданную атаку.

Нельзя обойти вниманием отличные атакующие умения, которые наносят много урона и позволяют неплохо зарабатывать деньги (в перерывах между охотой). И, конечно же, не забудем про один из самых удачных механизмов побега — прыжок. Еще Мирана стреляет на стандартную дальность 600 единиц, а это залог спокойной игры на линии почти с любыми героями ближнего и дальнего боя.

Отрицательных черт меньше, но они более значимы. У Мираны наблюдается катастрофическая проблема с маной, поэтому вам придется продумывать применение умений на несколько ходов вперед. Со здоровьем тоже не все так просто, так как если в команде врага есть «нюкеры», то вас будут прогонять с линии после двух-трех заклинаний. Оглушающей стрелой трудно попасть туда, куда нужно, а не

Жанр

стратегия в реальном времени с ролевыми элементами

Разработчик

Blizzard Entertainment

Издатель

Blizzard Entertainment

Издатель в России

Софт Клаб

Похожие игры

Starcraft, Red Alert 2

Сетевые режимы

локальная сеть, интернет

Адрес в сети

www.blizzard.com/war3x

Рейтинг журнала

91%



куда придется. Я выделю еще один недостаток. У Мираны не слишком удобная анимация стрельбы. К ней, пожалуй, я привыкал дольше всего.

■ ЭТО ИНТЕРЕСНО: следите за движением тигра. Каждый раз, когда Мирана атакует, тигр немного поддается вперед, и только потом вылетает стрела. Вы можете отменить выстрел, выполнив в момент движения тигра какое-либо действие. Например, вы видите, что не добьете существа, а атака уже назначена. Сбиваем выстрел и дожидаемся нужного момента. Этот прием называется «*animation cancel*».

ЧТО МЫ УМЕЕМ?

В арсенале Мираны четыре активных умения, и, хоть стоят они не слишком дорого, можно спустить весь запас буквально за одно применение. В этой главе мы разберемся, когда какие умения нужно применять и как лучше всего их учить.

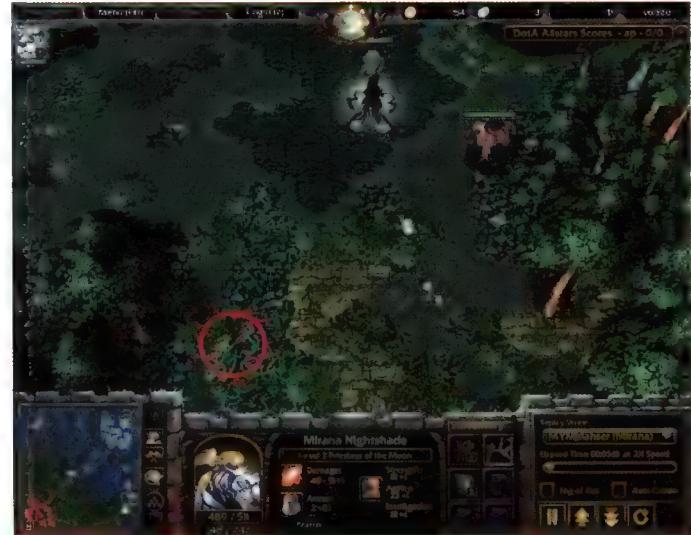


Starfall (T) — Мирана призывает волну метеоров, которая обрушивается на всех врагов вокруг. Если цель за пределом радиуса 600, то она все равно получит удар метеором с вероятностью 60%. К тому же одна случайная цель в радиусе 200 может получить дополнительную половину урона от заклинания.

- Первый уровень — 75 урона.
- Второй — 150 урона.
- Третий — 225 урона.
- Четвертый — 300 урона.
- Стоимость — 100\120\140\160.
- Перезарядка — 12 секунд на всех уровнях.

Как применять это заклинание? Естественно, чем больше вокруг врагов, тем лучше. Мирана хорошо ослабляет врагов, когда они атакуют группой. Если видите большое скопление недоброжелателей, сразу же применяйте Starfall, а через двенадцать секунд, возможно, сможете кого-то убить.

■ Пример разведки стрелой. Только в этот раз она еще и попадет по врагу.



Starfall — хорошее заклинание для добивания израненных противников. Им не нужно прицеливаться. Просто нажимаете кнопку и забываете о противнике. Это выгодно тем, что вам не нужно наводить курсор на цель, а это значит, что вы сможете гораздо быстрее (и точнее) выбрать направление прыжка.

Не забывайте о дополнительном уроне в радиусе 200. Подойдите к врагу как можно ближе (легче всего после прыжка) и примените заклинание. Полезно оно и в защите. Если к вам подкрался какой-нибудь «дряномахатель», то он, скорее всего, будет избран целью дополнительного метеора.

Отлично подойдет Starfall и для заработка денег. Количество целей неограничено, а радиус действия куда выше, чем у Scream of Pain Акаши. Поэтому выбираем кучку, где существ побольше. Доводим их здоровье до соответствующего уровня и применяем заклинание. Чтобы увеличить заработок, я добывал союзных существ и лишь потом, когда вокруг остались только враги, применял заклинание. Даже если кто-то выживет, с ними можно расправиться простой атакой. Этот способ позволяет заработать максимальное количество денег и не растрачивать ману.

Elune Arrow (R) — Мирана заряжает стрелу лунной энергией и выстреливает ее в указанном направлении. Зачарованная стрела наносит сравнительно большой урон и оглушает противника в зависимости от пройденного расстояния. Время оглушения 0,5–5 секунд на всех уровнях. Дальность полета — 3000.

- Первый уровень — 90 урона.
- Второй — 180 урона.
- Третий — 270 урона.
- Четвертый — 360 урона.
- Стоимость — 100.
- Перезарядка — 25 секунд на всех уровнях.



■ В такой ситуации можно и оглушить вплотную. Иначе противник может уйти.

Elune Arrow — очень интересное заклинание, но, к сожалению, очень обманчивое. Многие игроки искушаются высоким уроном (по отношению к Starfall) и низкими затратами маны. Однако стрела имеет массу недостатков. К примеру, она летает практически непредсказуемо. Сколько раз стрела пролетала мимо цели в миллиметре, но в других ситуациях оглушала, когда я считал, что промахнулся... Еще один важный недостаток — вы не можете с уверенностью начинать атаку. Даже вплотную легко промахнуться, да и оглушение на полсекунды погоды не сделает. Не смотрите на низкую цену в сотню маны. Две криво улетевшие стрелы — это Starfall и прыжок. Во втором случае у вас есть гарантия нанесения урона. В первом — нет. Не забывайте, что существа будут живой преградой. Хороший игрок, стоя на линии с Мираной, всегда прячется за компьютерными союзниками.

■ ЭТО ИНТЕРЕСНО: настоящие мастера добивают стрелой противников даже на базе. Причем пущен снаряд может быть из лесного магазина.

С другой стороны, вы можете неожиданно подловить противника, ведь Elune Arrow пролетает сквозь ваших существ. К примеру, вы убиваете их обычной атакой и сразу же пускаете стрелу, чтобы враг не успел среагировать. Elune Arrow подойдет и как средство последнего удара. Однако я считаю, что это скорее акт бессилия. Неизвестно, попадет ли стрела куда нужно, ведь противник может двигаться буквой «Z» и избежать попадания.

Как правильно применять Elune Arrow? В зависимости от ситуации. Разделим их на несколько типов.

• Обездвиженный заклинанием противник или просто **стоящий смиро** — отличная цель. По такому попадью проще всего, ведь цель не двигается с места. Вы можете выбрать лучшую позицию и провести атаку. Лучше

всего стрелять из «темноты» (например, с реки на центральную линию). Когда враг заметит снаряд, то времени уклониться у него уже не будет. В связке с другим «глушителем» стрела работает еще лучше. Вы можете специально отойти подальше, чтобы обеспечить лучшее время оглушения. Самый простой пример: Свен начинает атаку, оглушая противника. Мы же стоим где-нибудь сбоку, подальше от действия, и выпускаем стрелу.

• Выстрел вплотную применяется при атаке, которая начинается с прыжка. Мы подбираемся к врагу как можно ближе, призываем Starfall, а потом еще даем Elune Arrow. Никакого оглушения, зато высокий урон. На среднем этапе игры такая связка позволяет добить следующим Starfall тех, кто не озабочился дополнительным здоровьем. Вплотную выпустить стрелу проще всего.

• Движущиеся и скрытые цели поразить сложнее всего. Чтобы попасть по движущемуся противнику, вы должны предвидеть его дальнейшие действия, да и выпустить стрелу с необходимым упреждением очень сложно. Никакой гарантированной методики нет. Вы должны чувствовать момент, когда нужно стрелять.

Скрытые цели — это чистая удача. Допустим, вы выпустили стрелу для разведки, но она случайно попала в кого-то из противников и оглушила его на пять секунд. За это время можно успеть добраться до него и убить. Сюда же, в раздел «наудачу», я отношу стрелы, которые случайно добивают врагов в самых немыслимых местах. Например, противник убежал в лес, где предвидеть его траекторию невозможно. Выстрелив в случайном направлении, я убиваю его. В этом примере только половина от удачи. Я верно предположил, что неприятель пойдет к базе самым коротким путем, но подгадал момент совершенно случайно.



■ Заметьте, на каком расстоянии Elune Arrow от героя. Она его оглушит. Удивительно, не правда ли?

- **Разведка** с помощью Elune Arrow — явление очень распространенное. Удобнее всего проверять руны, если по какой-то причине вы не поставили в этих местах «глаза». Можно ее применять и на линии. Если вражеский герой ушел в «туман войны», пустите вслед ему стрелу, чтобы узнать, куда он пошел.
- **Подведем итог** — применять Elune Arrow действительно сложно, и я советую вам сначала потренироваться без противников. Изучите, как она летает, запомните все особенности, а потом применяйте по ситуации. Немного опыта — и все обязательно получится.

■ ЭТО НУЖНО ЗАПОМНИТЬ: стрела всегда летит по прямой. Первая точка для построения — это вы, а вторая — там, куда вы указали мышью. Стрела пролетает сквозь союзников, но не срабатывает от прикосновения к врагу. Четкого алгоритма применения стрелы нет — каждый разрабатывает ее для себя в зависимости от опыта стрельбы.

Leap (E) — Тигр Мираны прыгает вперед и издает при приземлении воодушевляющий рык, придавая союзникам скорости атаки и передвижения. Эффект рыка действует 10 секунд на всех уровнях.

- Первый уровень — дальность 400, 4% увеличения скорости.
- Второй — дальность 450, 8% увеличения скорости.
- Третий — дальность 500, 12% увеличения скорости.
- Четвертый — дальность 550, 16% увеличения скорости.
- Стоимость — 60\55\50\45.
- Перезарядка — 40\35\30\20 секунд на всех уровнях.

Прыжок — это главное умение Мираны. Оно обеспечивает и мобильность, и неуязвимость одновременно. С мобильностью понятно,

а какобеспечивается неуязвимость? В воздухе Мирана практически бессмертна, так как игнорируется большинство вредных чар. Тогда почему же практически? Некоторые заклинания все же могут нанести ей вред. К примеру, финальное заклинание Rapture. Возможно, именно из-за него она теперь официально не бессмертна в воздухе.

■ ЭТО ОЧЕНЬ ВАЖНО: Мирана всегда прыгает туда, куда смотрит ее тигр. Если вы в момент прыжка смотрите в лес, там и окажетесь. При выборе направления старайтесь указывать точку для движения как можно дальше от героя. Так вы сможете избежать случайных разворотов «не туда».

С отклонением заклинаний с помощью прыжков вы будете сталкиваться достаточно часто, тут важно понимать, когда нужно прыгнуть. Рассмотрим два простых примера. Вы стоите на линии с Зевсом и видите, как он заносит молот для наложения заклинания (анимация обычного удара и заклинания отличаются). В тот момент, когда молот максимально приблизится к топору, сработает заклинание. Где-то посередине анимации заклинания вы должны прыгнуть. Лучше всего, конечно, прыгать прямо перед сотворением заклинания.

■ ЭТО ВАЖНО: если качество соединения не позволяет герою выполнять ваши команды тотчас же, лучше перестрахуйтесь и прыгайте заранее. Не исключено, что, пока тигр получит команду прыгать, вас уже убьют.

Второй пример касается Лины (Slayer) и Лиона (Demon Witch). Из-за низкого показателя здоровья совсем не факт, что вы переживете финальное заклинание после оглушения. Поэтому в стычке с такими героями нужно покидать зону поражения сразу же. Идеальный вари-

ант — заставить врага что-нибудь наколдовать и в этот же момент прыгнуть. Вы далеко, а соперник потерял часть маны.

Минимальная польза от «прыжка-уклонения» — вы вышли из зоны действия, и заклинание просто сбились. Максимальная польза — вы избежали неминуемой смерти.

Leap часто используется в качестве первого атакующего действия. Действительно, когда вы один на один с «подбитым» противником, то с прыжка можно начать атаку. Выглядит это так. Вы нацеливаетесь на противника обычной атакой, прыгаете, сразу же включаете Starfall. После метеоров либо враг уже мертв, либо вы прекрасно добьете его обычной атакой, либо вслед летит стрела. Вариантов много, но главное здесь вот что. После прыжка вы в лучшем случае теряете все преимущества на 20 секунд. В худшем случае (если вы не развили Leap) вы потеряете мобильность аж на 40 секунд.

Лучшее, на мой взгляд, решение — прыгнуть из неожиданного места только после того, как союзник начнет атакующие действия. Эффект внезапности, скорее всего, сможет скомпенсировать потерю мобильности.

После «атакующего» прыжка частенько следует прыжок «догоняющий». Тут, на удивление, все просто. Щелчок правой кнопкой мыши (или сочетание горячей кнопки «Атаки» и левой кнопки мыши) — и ваш герой смотрит точно в спину противнику. Осталось только активировать Leap, и мы уже готовы добить убегающего.

И последняя, но самая очевидная функция прыжка — спасение Мираны от незавидной участи. Я разделил «прыжок-спасение» на два вида. Первый вид мы условно назовем «сократить путь». Суть «сокращения» проста. Вы прыгаете по курсу движения и получаете ускорение. За те десять секунд, что работает прибавка к скорости, вы безнадежно опережаете противника. Второй вид получит название «прятки». Вам нужно спрятаться от противника как можно быстрее, и проще всего это сделать в густом лесу, на уступах или за счет различия в уровнях. Лес по краям карты недосягаем почти для всех героев. Небольшие уступы около реки или магазинов станут надежным укрытием, если у противника нет летящих разведчиков (птица Рексара или финальное заклинание Visage). Разница в уровнях прячет вас не физически, а визуально. Вы просто растворяйтесь в «тумане войны». Обычно это означает завершение преследования, так как догнать вас уже невозможно.

Еще один способ применения несколько проще. У вас в команде есть герои с очень сильными массовыми заклятиями. Рилай (Crystal Maiden), Невермор (Shadow Fiend), Луна (Moon Rider) спокойно выходят на лучшие позиции, а когда противник опомнится, все будет уже кончено.

• • •

Как развивать умения Мираны? Я уверен, что первым делом нужно вкладываться в Starfall, а не в Elune Arrow. Полная раскладка по уровням будет выглядеть так.

1. **Leap** — если представится возможность сделать First Blood, вы додгоните противника.

2. **Elune Arrow** — берем один раз, чтобы оглушить. Для урона у нас есть Starfall.

пункт телепортации нужно посетить заранее.

Финальное заклинание: Midnight Shadow (W) —

Мирана погружает себя и всех союзников в невидимость. Однако герои исчезают не сразу, а только после периода «расторжения», который уменьшается с ростом уровня умения. Если вы нарушите невидимость атакой или заклинанием, то герой начнет исчезать опять, пока не истечет общее время невидимости.

- Первый уровень — длительность 7 секунд, 2,5 секунды «расторжения».
- Второй — длительность 9 секунд, 2 секунды «расторжения».
- Третий — длительность 11 секунд, 1,5 секунды «расторжения».
- Стоимость — 200\250\300.
- Перезарядка — 160 секунд на всех уровнях.

Невидимость для всей команды — одно из полезнейших массовых заклинаний. Оно уступает, пожалуй, только лечению Чена. Единственный недостаток — время исчезновения, за которое частенько успевают убить особо раненых соратников. Пережить эти секунды можно, если включить невидимость заранее.

Второе известное применение невидимости — засада. Приведу простой пример. Атакующая группа из Тини (Stone Giant), Свена (Rogue Knight) и Мираны выскакивает из невидимости сразу после града камней. Цели оглушенны, Свен включает усиление урона, а Мирана призывает Starfall. Противники не успевают убежать от Свена, так как в запасе есть еще Storm Bolt, Elune Arrow, да и Тини может забросить на передовую. Если кто-то и убежит, то остается еще Leap. Преимущество атакующей из невидимости команды в том, что у вас есть гарантированное право первого удара. Не забывайте только, что невидимость длится совсем недолго.

Еще один способ применения несколько проще. У вас в команде есть герои с очень сильными массовыми заклятиями. Рилай (Crystal Maiden), Невермор (Shadow Fiend), Луна (Moon Rider) спокойно выходят на лучшие позиции, а когда противник опомнится, все будет уже кончено.

3–5. Starfall — начинаем пользоваться метеорами только на пятом уровне, когда урон станет ощущимым.

6. Elune Arrow

7. Starfall

8–9. Elune Arrow

10. Moonlight Shadow — почему финальное заклинание выучивается не на шестом уровне? На десятом оно уместнее, ведь маны у вас будет больше, и вы сможете не только исчезнуть, но и еще что-то применить.

11–13. Leap

14–23. Attribute Bonus — как показала практика, семи секунд невидимости хватает с головой и для побега, и для внезапной атаки, поэтому финальное заклинание мы не будем развивать до последних уровней.

24–25. Moonlight Shadow

Можно первым делом развивать Elune Arrow, но если вы не уверены в своем умении, то лучше взять Starfall. Еще я сталкивался с Миранами, которые не пользовались стрелой или метеорами только из-за того, что на линии с ними стояли «нюкеры» и вместо атакующих умений до 10–12 уровня брались «плюсики». Такой вариант тоже имеет право на жизнь, но я считаю, что без умений Мирана ничем не выделяется. Если вам не хватает здоровья, то лучше что-нибудь купите. Не стоит жертвовать умениями.

ВООРУЖЕНИЕ

Как повелось, основную стратегию игры мы выбираем за счет подборки артефактов. Как ни крути, именно они влияют совершенно на все. Конечно, в счет не идут дешевые артефакты (веточки, колечки регенерации или Ring of Basilius), но когда речь заходит о предметах верхнего ценового диапазона, то выбор артефакта «задает курс». Итак, рассмотрим артефакты «ядра». От артефакта-ядра будет зависеть все остальное.

Молниеносная



Первый вариант основывается на **Maelstrom**. Плюсы очевидны. Артефакт добавляет ловкость (скорость атаки, урон, броня), и самое главное — дает возможность с атакой выпустить молнию с уроном 150. Развитие через Maelstrom мне нравится больше всего, так как если вы сможете собрать его быстро, то будете страшны благодаря не только долгому оглушению, но и весьма ощутимому урону. К примеру, на девятом уровне ваш общий урон будет составлять примерно 100. Три выстрела плюс молния равны Starfall на максимальном уровне развития. Молния хороша и тем, что бьет сразу несколько целей. Иными словами, если на вас

не обратят внимания в серьезной стычке, то для противника все сложится очень печально.

! ЭТО ВАЖНО: на самом деле полный урон не наносится. Хоть и написано, к примеру 60–100, урона в сто единиц вы не получите. Никогда не забывайте о броне противника. Это особенно актуально к концу партии, когда прирост брони куда важнее прироста хитов.

И, пожалуй, последнее достоинство молота с молниями в том, что с ним существа убивать очень просто. Причем при некоторой сноровке вы сможете быстро расправиться с целыми группами. К этой стратегии очень подходят Boots of Travel. Убили тут кучку, прыгнули на другой конец карты, убили там, а если что — очень быстро убежали. По такой схеме вы быстро обгоните противника по деньгам, а это для ловкачей практически означает победу.

Из негативных сторон отмечу, что вы не сможете пользоваться другими orb-предметами, но это не слишком важно. Куда важнее, что, затачивая Мирану под урон молнией, вы не получаете дополнительных хитов ни от Maelstrom, ни от Boots of Travel, ни от Butterfly, которым эта схема должна бы и закончиться.

Критические удары



Эта схема основывается на **Crystalyss**. Он сравнительно дешев, но добавляет 35 урона, и 10% ваших выстрелов будут критическими. Главная идея этой схемы — в большой скорости атаки и быстрой покупке **Buriza-do Kyanon**.

Чем хороша эта сборка? Она, пожалуй, чемпион по урону. Быстро собрав «Буризу», вы получите достаточно частый и сильный критический удар (только от плюса артефакта будет наноситься 330 урона), а это залог успешной охоты на героев врага. Вы сможете выбирать самые опасные цели и фокусировать огонь на них. Эта сборка особенно хороша для тактики кинжалных ударов. Вы сможете отлавливать зазевавшихся героев и быстро уничтожать их. Приведем простой пример. Вы выбираете цель, которая спокойно зарабатывает деньги на линии. Выбираете момент и пускаете стрелу так, чтобы она оглушила жертву на максимальное время. За те пять (или чутьчко меньше) секунд, что работает стрела, вы, скорее всего, сможете убить почти любого. Если все сделать правильно, такая методика сработает против многих героев. Исключениями будут Руфтrelen (Treatant Protector), Рикимару (Stealth Assassin), Черная

Архна (Broodmother), Гондар (Bounty Hunter). То есть все, кто умеет так или иначе исчезать.

! ЭТО ИНТЕРЕСНО: скорее всего, проблемными будут Пак (*Faerie Dragon*) и Ланая (*Templar Assassin*), так как первый умеет прятаться неизвестно где, но в этот момент его нельзя атаковать. Вторая может прятаться прямо у вас под носом, и нанести ей какой-либо вред можно только с помощью Elune Arrow. Перезарядка стрелы — 25 секунд, а за это время подмога сможет прибежать с другого конца карты.

Заключительным предметом для связки выбираем **Butterfly** или **Radiance** в сочетании с **Hyperstone**. Второй вариант немного дороже, да и уклонения столько не дает, зато эффект от Radiance поможет зарабатывать деньги на существах, да и лишним все равно не будет.

! ЭТО ИНТЕРЕСНО: опытные игроки спокойно зарабатывают деньги и без «денежных» артефактов вроде Radiance или Maelstrom. Они просто не атакуют постоянно, а добавляют вражеское существо в последний момент. Да, это занимает больше времени, но в противостоянии «скорость против денег» неизбежно выигрывают деньги.

Недостатки схемы точно такие же, как и в случае с Maestrom. Мало здоровья, мало маны. Однако тут ситуация может быть немногим лучше, если вы соберете Power Threads на силу. Они дадут 190 здоровья, да и скорость атаки увеличит на 30%.

Для завершения схемы дополните ее каким-нибудь «вампирс-

ким» артефактом. Лучше всего подойдет Helm of Dominator, так как он теперь добавляет 20 урона. Mask of Madness покупать не стоит, ведь у нас и так мало здоровья, а увеличение полученного урона на 20% на пользу не пойдет.

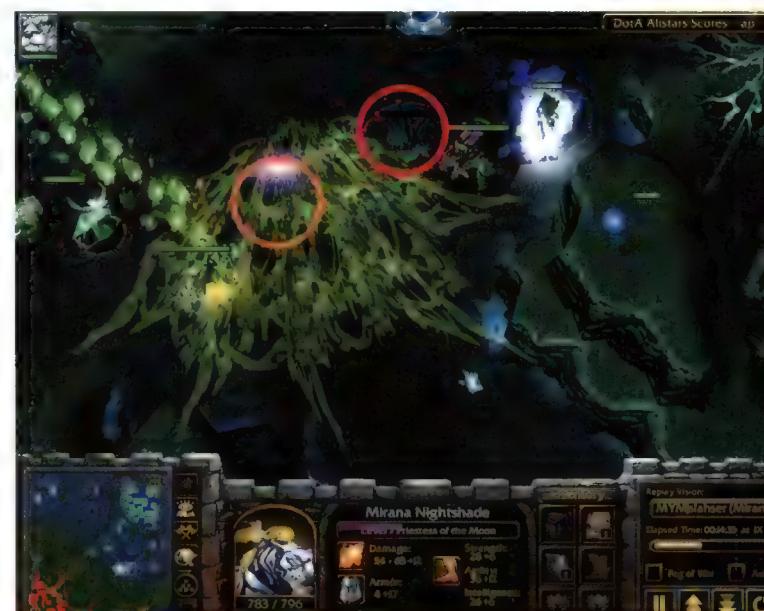
Глазки



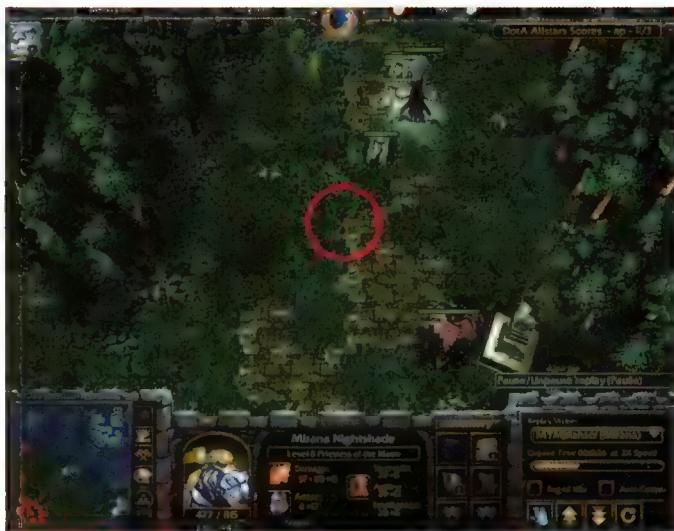
Эта схема основана на **Eye of Skadi**. Этот артефакт решает сразу все наши проблемы. Отличная прибавка ко всем характеристикам не просто увеличивает ману и хиты, но и делает регенерацию ощущимой. После покупки Eye of Skadi вам не придется задумываться, как же выкроить маны и на Starfall, и на Leap, да еще и наложить на всех невидимость. Skadi — отличный артефакт. Он добавляет 675 здоровья и переводит Мирану из класса хилых героев в класс «танков», да и замораживающая атака лишней никода не будет.

А теперь перейдем к не менее примечательным недостаткам. **Eye of Skadi** — один из самых дорогих артефактов в игре, и собрать его не сложно, а очень сложно. Каждый элемент стоит весьма дорого, а если игра не очень задалась, то вы так и будете копить деньги до потери пульса. Морозная атака в сочетании с низким уроном мне кажется не слишком полезной, если вы действуете в одиночку. Пока вы будете потихоньку «расковыривать» толстокожего противника, к нему на помощь кто-нибудь да прибежит. С другой стороны, холод бесценен для командных действий. Замораживая кого-то, вы позволяете команде тратить оглушающие заклинания на других.

Мирана, ориентированная на Eye of Skadi, прежде всего поддерживает команду заклинаниями



● После Starfall паук как-то выжил, но обычная стрела его все же догонит.



Пример разведки. Информация — сила.

и заморозкой, так как к моменту сборки вряд ли кто-то из противников испугается ваших метеоритов. Зато, если партия очень затянулась, вы имеете отличный задел для создания непобедимого убийцы. Добавим в сборку Butterfly, и убить Мирану будет практически невозможно. Завершит картину **Burizdo**-**Kyanon**.

Основной плюс этой стратегии в том, что вы компенсируете все слабые стороны Мираны одним артефактом. На нем же можно строить позднюю игру, но вот получится ли собрать его на среднем этапе?

Копии



Эта стратегия базируется на начальной покупке **Diffusal Blade** для улучшения его в **Manta Style** на позднем этапе игры. Какие плюсы дает эта схема? Во-первых, вы получаете способность выживать ману и замедлять противника с помощью **Purge**. Во-вторых, некоторая прибавка интеллекта лишней не будет, хоть вы и получите всего 78 маны. Развитие в **Manta Style** хорошо тем, что вы можете купить **Vitality Booster** в любой момент и только потом преобразовать его. 250 здоровья в сочетании с «плюсиками» или **Bracer** станут решением проблемы слабого здоровья Мираны.

Схема называется «Копии», потому что к концу игры, когда вы купите сильные артефакты, возможность вызывать две иллюзии может стать переломной. Враг не знает, где вы, а пока он пытается развеять иллюзии, вы спокойно уничтожаете его. Да и сами иллюзии не так просты. Они тоже жгут ману, тоже наносят критические удары и тоже уклоняются от атак, если у вас есть **Butterfly**.

ЭТО ВАЖНО: если вы слабы, то иллюзии вам не помогут. А не слишком высокий уровень выживания маны не позволит вам использовать **Manta Style** как

основное оружие. 18 ловкости + 36 маны за удар. Всего-то 54 урона, а цена 5550 золотых. Столько же стоит **Radiance**, а урона от него почти в два раза больше.

Есть у этой схемы одно очень серьезное неудобство. На среднем этапе игры одним **Diffusal Blade** много не навоюешь. **Vitality Booster** добавляет живучести, но значительно на боеспособности не оказывается. Может получиться так, что вы перестанете быть серьезной угрозой для противника. Попробуйте после покупки **Diffusal Blade** собрать еще и **Crystalis**. Повремените с **Manta Style**, пока не кончатся заряды в **Diffusal Blade**. А лучше всего собрать **Manta Style** только в конце игры.

СЛУЧАЙ ИЗ ПРАКТИКИ: многие недооценивают силы иллюзии и настоятельно рекомендуют никогда не покупать **Manta Style** или **Diffusal Blade**. В ответ на такие заявления вспоминается партия, в которой против нас было очень много «поздних» героев (**Faceless Void**, **Spectre**, **Troll Warlord**, **Mortred**) и мы каким-то образом позволили им дожить до этого позднего периода партии. Нам уже уничтожили одну из линий, когда союзная Мирана наконец-то накопила на **Butterfly**. Усиленные уклонением и стреляющие на дикой скорости копии смогли переломить ход партии, и мы одной контратакой уничтожили не только две линии, но и сам Трон.

«Бездъядерные» схемы и прочие варианты



Мы рассмотрели несколько ключевых «ядер», но нередко игра идет не так, как хочется, и

приходится играть по средствам. Например, вместо накопления денег вы покупаете **Wraith Band** или **Bracer**, чтобы увеличить хиты, скорость атаки и урон. Это хорошо в том случае, если у вас действительно высокий шанс умереть. Вы не даете противнику отнимать у вас золото, поэтому от смерти почти ничего не теряете. Есть и обратная сторона медали. Если вы увлечетесь и напокупаете слишком много низших артефактов (**Null Talisman**, **Bracer**, **Wraith Band**), то класть жизненно важные предметы будет некуда. Обязательно позаботьтесь о двух свободных ячейках: для **Town Portal** и для **Sentry (Observer) Wards**.

Некоторые схемы прекрасно изменяются. К примеру, мы можем отказаться от критических ударов и купить **Stygian Desolator**. Никаких чудес, но замена может оказаться к концу игры, когда броня важнее, чем здоровье.

В схеме с **Maelstrom** низкую живучесть Мираны можно компенсировать покупкой **Mjollnir**, так как этот артефакт при активации накладывает заклинание **Static Charge**. Три небольших шаровых молнии могут изменить ход боя и даже целой игры, поэтому обладатель активной обороны обычно не трогают. К тому же вы получите усиленные молнии, урон и скорость атаки. **Mjollnir** прекрасно разбирается в курице или в круге на базе, поэтому вы можете ходить с ним, пока не накопите на **Butterfly**.

ЭТО ИНТЕРЕСНО: многие игроки считают **Mjollnir** бесполезным артефактом для Мираны, так как он не решает ее проблемы со здоровьем. Я же считаю, что риск оправдан. У вас же есть **Leap** — пользуйтесь им вовремя.

Еще одна замена, стоящая внимания, — **Sange and Yasha**. Особенно теперь, когда оба артефакта заметно усилены. Вам будет проще собрать их (по сравнению с **Eye of Skadi**), вы получите 15%-ную прибавку к скорости бега (можно брать **Power Threads** вместо **Boots of Travel**), 15%-ный шанс замедлить противника и, конечно же, урон, скорость атаки и здоровье.

Для решения проблем со здоровьем хорошо подойдет **Vanguard**. Однако покупайте его только в случае экстренной необходимости. Страйтесь обходиться прыжком и планированием, а деньги тратьте на усиление атаки.

Неплохим предметом для решения проблем со здоровьем может стать **Heart of Tarrasque** или **Satanic**. Первый подходит для любых схем, а второй лучше всего работает в «Критических ударах». Конечно, эти артефакты очень дороги, но они полностью решают основные проблемы Мираны.

ВРЕДНЫЕ ПРЕДМЕТЫ



Что покупать не нужно? Давайте разберемся. Маленький запас маны у Мираны и желание почше обрушивать метеориты подталкивают игроков покупать артефакты, которые: а) увеличивают запас маны; б) ускоряют регенерацию; в) делают и то, и другое и выглядят как посохи с дополнительными особенностями. Коротко разберем артефакты и причины, почему они не подходят.

• **Arcane Ring** — слишком дорогое, ведь наша основная сила — не только заклинания, но и прямая атака. Колечко не дает здоровья или урона, а разумное использование магии позволит обходиться и малым запасом маны.

• **Eul's Scepter of Divinity, Void Stone, Oblivion Staff** — это все не по нашей части. **Orchid Malevolence** мы собирать не будем. В воздух пусть поднимает кто-нибудь другой, а усиленная регенерация маны хоть и хороша, но лучше бы разжиться усиленным уроном.

• **Orchid Malevolence, Guinsoo Scythe of Vyse** — честно говоря, мы сможем прожить без регенерации маны, а урон лучше набирать другими артефактами. Специальные способности — это, конечно, хорошо, но не такой ценой. Превращением врагов в лягушек (курочек, овечек и крабиков) должны заниматься героями поддержки. Конечно, если в команде вы играете роль героя поддержки, то оба предмета будут весьма кстати.

Подведем итог. Проблема с маной важна, но не настолько, чтобы из-за нее страдали другие стороны героя. Мирана не маг, она лучница, которая умеет колдовать.

ЭТО ИНТЕРЕСНО: в седьмой части серии **Might and Magic** лучник может колдовать. Он обучается стихийной магии, но в каждом виде таинств может достичь только небольших успехов. Любой чистый маг для лучника недостатим, но ни один другой класс не умеет так хорошо стрелять из лука. Мирана чем-то сродни лучнику. Она умеет колдовать, но в какой-то момент баланс смещается в сторону лука.

«ДОЯДЕРНЫЕ» ПРЕДМЕТЫ

В категорию «доядерных» я вынес бутылки маны (**Clarity Potion**), деревья (**Tango**), веточки (**Ironwood Branch**), составные части низших артефактов (**Circlet of Nobility**, **Sobi Mask**, **Ring of Regeneration** и подобные), бутылку (**Bottle**) и, конечно же, курицу-курьера (**Animal Courier**).



Что выбрать тут? Все зависит от режима игры. В -ар, -sd или -rd вы получаете меньше стартовых денег, поэтому можете составить стартовую комбинацию из Ring of Regeneration и палочек либо взять Sobi Mask, чтобы потом превратить в Ring of Basilius, а для лечения купить Tango. Неплохой вариант — купить пару бутылочек с маной, пару деревьев, а на остаток докупить что-то из характеристик.

■ ЭТО ВАЖНО: если хватает денег на Ironwood Branch, то, не задумываясь, покупайте ее. Лишних характеристик не бывает, да и чего ячейкам пустовать?

В режимах типа -аг, где герой вам выдается бесплатно, можно позволить себе докупить еще и курицу. Одной хватит на всю команду. К тому же вы можете купить и Ring of Regeneration, и Sobi Mask. Регенерация здоровья, хоть и такая незначительная, очень поможет в начале игры.

■ ЭТО СОВЕТ: против магов лучше брать Ring of Regeneration, потому что вы будете восстанавливать здоровье бесплатно. Деревья же имеют обыкновение заканчиваться. Если набор героев противника не слишком опасен лично для вас, то выбирайте связки деревяшек.

ЛУЧШИЕ СОЮЗНИКИ И ХУДШИЕ ВРАГИ

К счастью, союзников у нас много, а заклятых врагов всего несколько. Итак, лучшие союзники

— те, кто умеет оглушать или останавливают врагов. Связка два на два (Тини и Мирана) действует так. Тини начинает атаку, ведь его Avalanche попадает точно туда, куда указано. Мирана выпускает стрелу. Гарантировано 660 урона и оглушение минимум 2,5 секунды. В середине партии такая связка смертельна если не для всех, то для многих.

Концепция взаимодействия проста и подходит для любых останавливающих умений. Атропос (Bane Elemental) усыпляет. Пугна (Oblivion) накладывает Decrepify, усиливая урон от заклинаний и снижая скорость передвижения. Агрон (Ogre Magi) оглушает и замедляет. Примеров хороших союзников множество, а заклятых врагов я насчитал всего семь.

Первая тройка заклятых врагов специализируется на выжигании маны. Это Лион (Demon Witch), Ануб'арак (Nerubian Assassin) и Магина (Anti-Mage). Они страшны для нас тем, что нейтрализуют способность прыгать. Почему в этот список не попали герои с Silence? Его можно пережить, а выжженная мана не возвращается. Лион и Магина — самые опасные враги. Первый умеет очень сильно стрелять из пальца (Finger of Death), а от второго очень трудно убежать. Blink действует дальше и перезаряжается быстрее.

Вторая тройка врагов не так страшна. Их стоит опасаться, но не более того. Это Зевс (Champion of Olympia), Лина (Slayer) и Акаша (Queen of Pain). Зевс призывает мощные молнии, которые в два удара опустошают ваш запас хитов. Он больше мешает качаться и зарабатывать деньги. Сыграйте на том, что многие покупают ему слишком мало лечилок, а по хитам вы примерно на одном уровне. Лина, как и Лион, имеет сильное финальное заклинание, а слабое здоровье Мираны так и просит уничтожающей молнии. В этом



■ Дымок означает, что стрела сработала. Обратите внимание, на каком расстоянии.

случае вас спасет Leap — и старайтесь не стоять на месте.

Почему Акаша была включена в список? Она умеет весьма сильно колдовать, да еще и Blink есть. Пожалуй, Акаша — это самый страшный кошмар Мираны. Если на хвост вам села Queen of Pain, то спасаться придется невидимостью или трюками с исчезновением в лесах.

Последний герой стоит отдельно, так как степень его опасности зависит от развиваемых умений. Если Пугна (Oblivion) использует Nether Ward, то вам придется туго. Мана сама по себе будет испаряться, а использование заклинаний будет жестоко наказано. Как противодействовать? Ищите и уничтожайте Ward или держитесь вне зоны действия.

ИГРА НА ЛИНИИ И КОМБИНИРОВАНИЕ «ЯДЕР»

Миране достаточно просто стоять на линии, ведь ей не обязательно приближаться к существам противника. Дальность атаки у нее 600: больше только у Карделя (Dwarven Sniper) и у Сквии и Сплини (Goblin Techies). Итак, наша главная задача — быстро накопить денег на «ядро». Вторая задача, которая выполняется по ходу, — отпугивание вражеских героев. Для этого отлично подойдет Starfall. Например, вы стоите на линии со Свеном и Траксесом. Отпугиваем Свена обычным выстрелом, а если подойдет второй герой, то применяем Starfall. Так мы делаем сразу два дела: отпугиваем врагов и зарабатываем деньги на существах.

Старайтесь выбрать линию так, чтобы не оказаться в меньшинстве. Лучший вариант игры — один на один. Вы быстро получаете уровни, увеличиваете хиты и ману. Вы не будете тратить много маны на отпугивание, да и убить вас одному герою будет совсем непросто. Против двоих играть намного

сложнее. Хитов у нас мало, маны тоже не густо, так что с колдовством не разгуляешься. Вас, скорее всего, отожмут далеко назад, а за неосторожную вылазку непременно накажут.

Если купили Ring of Basilius, то можете встать вместе с магом или с любым героем с активными умениями. Под активными умениями подразумеваются различные оглушающие, да и просто наносящие хороший урон заклинания.

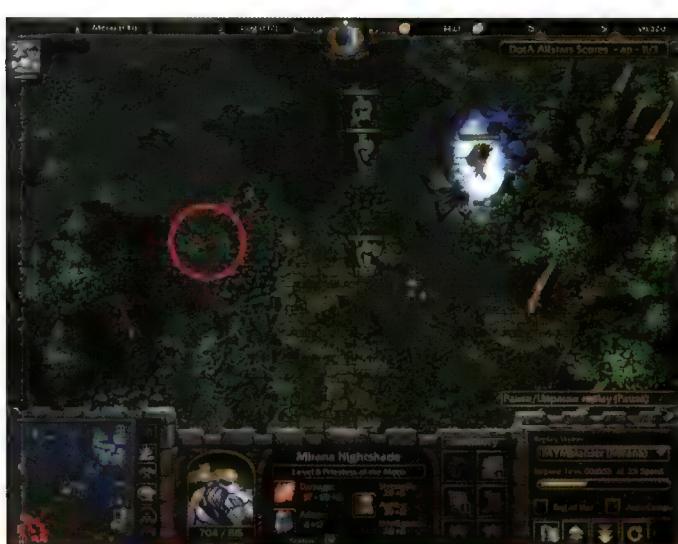
Не забывайте, что от выбора стиля игры зависит, какую линию лучше выбрать. Если вы собираетесь собрать Eye of Skadi, то лучше выбрать линию, которая ближе всего к магазину. Так вы сможете быстро вернуться в бой, а потери денег и опыта будут минимальными. При других вариантах развития особых пожеланий нет.

Миране очень удобно стоять в центре. Если вы на бугре, а противник внизу, то он вас не видит, да еще и промахивается почти третью атак, если пытается стрелять. К тому же из темноты очень удобно применять заклинания. У врага просто нет времени, чтобы среагировать. Вы появитесь у него на экране, когда совершил действие, но уклоняться будет уже поздно.

• • •

О Миране можно говорить долго. Есть целые труды, посвященные анализу ее умений и их тактическому применению. Об одном только прыжке можно написать целую статью, но место в журнале не резиновое.

В следующей, специализированной статье мы разберем, как лучше прыгать с помощью Blink или Leap, как оторваться от преследования, даже если скорость противника больше, чем ваша. Узнаем, как использовать «туман войны» для своей выгоды, изучим малоизвестные приемы микроконтроля. До встречи!



■ Как считаете, Lich получит оглушение?

Astral Masters: онлайновый сервер

Самые вкусные колоды



В хорошей игре всегда есть место для творчества. Объединяя воздух и воду, огонь и землю, шаманов и грифонов, мы стремимся создать смертоносный набор магических карт. Вариантов здесь — огромное количество. Каждый игрок, полюбивший Astral Masters, становится не просто бойцом, но и творцом. Кроме того, наш оппонент на мастер-сервере — это не бездумная проскриптованная железка, а такой же человек. Вот он притаился по другую сторону монитора. Какие сюрпризы у него в запасе? Молнии, огонь, элементали, удушение? Кто победит? Чья идея окажется лучше?

Жанр
пошаговая стратегия
(карточная)

Разработчик
Apus Software

Издатель
Apus Software

Издатель в России
1C

Похожие игры
Демиурги, Демиурги II,
Magic: the Gathering

Сетевые режимы
локальная сеть, интернет,
за одним компьютером

Адрес в сети
www.astralmasters.com

Рейтинг журнала

74%



При написании этой работы я преследовал две задачи. Первая — демонстрация нескольких хороших колод, с помощью которых можно сразу же начать выигрывать. Вторая — рассказ об идеях и необходимых улучшениях в будущем. Ведь то, что работало на первом уровне, вряд ли окажется таким же хорошим на шестом или седьмом. Часть информации будет подана в виде прямых советов, часть — в виде набора вариантов для самостоятельного обдумывания. Но для начала огласим меню. И приятного нам всем аппетита!

- Жабы в собственном соку
- Салат из стек огня и грифонов
- Големы, фаршированные возрождением и лесным ритуалом
- Соус из эльфийских жрецов и гоблинских башен
- Запеканка из астральных помощников

ЖАБЫ В СОБСТВЕННОМ СОКУ

Многие считают, что самая эффективная колода для начинающего игрока — это жабы и ничего,

кроме жаб. Идея этой схемы очень проста. Она основана на свойстве гигантских жаб — «Когда призываешь хозяина получает дополнительную карту за каждую другую гигантскую жабу у него в игре». Как это работает? Выводим жабу на поле, потом еще одну — получаем карту, следующая жаба принесет уже две карты, в итоге колода прокручивается автоматически. Конечно, все это не было бы так вкусно и интересно, если бы не сама личность гигантской жабы. Представьте — показатель атаки 5 единиц, здоровье — 25! Убить тяжело, в рядок таких земноводных выносит противника легко и без затей. После всех этих дифирамбов давайте составим нашу первую колоду.

Разделим те карты, что вы видите на картинке, на несколько групп.

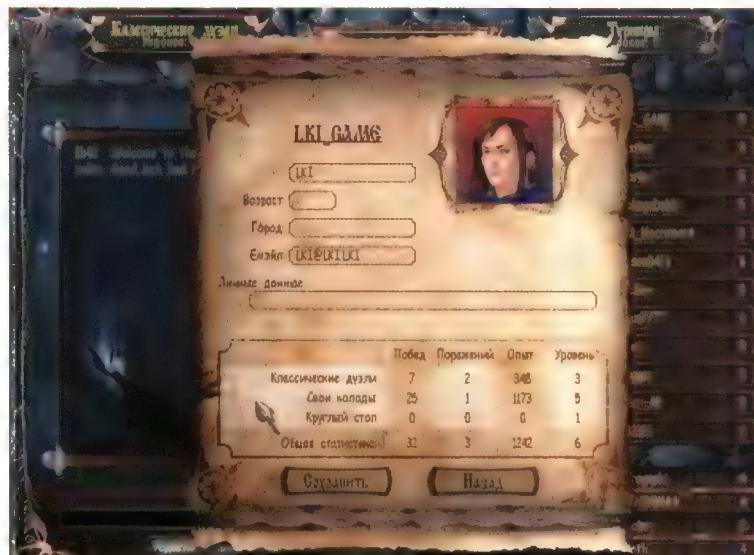
- Основа. Собственно жабы.
- Разгон магической силы. «Ритуал шторма» и «Анализ астрала».
- Разгон маны. «Дикий ритуал».
- Поиск. «Призыв лучшего», «Материализация», «Исцеление».

- Лечение. «Лесной дух», «Лесной ритуал», «Исцеление».
- Зачистка поля. «Каменный дождь», отчасти «Ритуал шторма».
- Размножение жаб. «Клонирование».

НА ЗАМЕТКУ: некоторые карты выполняют двойные функции. К примеру, «Ритуал шторма» одновременно бьет по существам противника и повышает силу магии, а «Исцеление» дает две единицы жизни и прокручивает колоду.

Как это правильно есть?

Игра «Жабской» колодой состоит из трех частей. Первая часть — разгон магической силы. Сперва играем «Дикий ритуал», потом «Анализ астрала», далее «Ритуал шторма» и доводим силу до пяти. Вторая часть — выведение жаб на поле. Выставляем жабку, клонируем ее, ставим еще одну. Находим жаб с помощью «Призыва лучшего». Помните, что чем больше на поле жаб, тем больше кат вы получите при вызове еще одной! Не забудьте и про



карту «Каменный дождь». В начале астральной карьеры это мощнейшее оружие, которым можно разрушить все планы врага. Не спешите применять его против единичной цели — пусть против вас выстроится рядок существ, а потом «Хлоп!». И все умерли. Ну и третий этап — **умирание противника под веселое кваканье наших войск**. Поначалу что-то не будет получаться, но залог успеха — практика. Сыграйте 10-15 боев жабами, и вы полюбите их, а они вас.

■ ЭТО ИНТЕРЕСНО: такие карты, как «Исцеление» или «Лесной дух», не обязательны для данной колоды. Вместо них можно использовать «Эльфа-целителя», «Ледяного стражи» или «Хранителя победрекья». Эти существа служат для подстраховки.

Принципы замены

Накопив немножко единиц ментальной силы, мы можем превратить эту колоду в еще более мощную. Для этого мы призовем на помощь «Мерфолка магоборца». Эта девочка блокирует магию врага: любое заклинание наносит ей десять единиц урона вместо своего обычного эффекта. В итоге, выставив на поле жаб и мерфолка, мы парализуем колоду противника. Он бы хотел полечиться, а не выходит. Хотел бы новые карты получить — а опять не выходит. А мы тем временем клонируем мерфолка, выцепляем его с помощью «Призыва лучшего» и бьем жабами. Все это безобразие можно начать делать уже с **815 MP (mental power — ментальная сила)**. Теоретически можно и раньше, если убрать один «Каменный дождь».

Начиная с 1000 MP и выше мы можем ускорить работу нашей схемы. «Ритуал шторма» дает нам единицу магической силы, а хотелось бы разгоняться быстрее. Тут в самый раз подойдет «глубокая медитация», увеличивающая силу

мага на двоечку за те же четыре маны. Имейте в виду, что магоборцы при этом все равно нужны.

! ЭТО ВАЖНО: иногда замена единственной карты очень сильно влияет на работу колоды. К примеру, если взять два «Каменных дождя» вместо трех, **свободятся ресурсы**, но зато приходит эта карта будет в полтора раза реже. Колода станет более уязвимой к «рашам». Аналогично количество мерфолов будет влиять на защищенность от магии. Поэтому будьте внимательны при балансировке и думайте, что именно вы хотите получить на выходе — быструю колоду или надежную, атакующую или защитную.

Если у нас 1200 MP или больше, мы можем добавить очень опасную карту под названием «Гнев природы». Это единственная магия Земли, бьющая прямиком по вражескому магу. Она наносит урон, равный суммарной атаке всех существ, которые мы поставили на поле. Что получается? К примеру, четыре наших жабы заблокированы существами противника. Играем «Гнев природы» и наносим 20 единиц урона. А если перед этим снести защиту «Каменным дождем», получится 40! Очень жесткая карта, но и стоит соответственно (200 MP).

Чтобы нагляднее показать силу этой колоды, я создал специального персонажа и провел им двадцать шесть боев одними только жабами. Результат говорит сам за себя.

• • •

Преимущества: надежная и очень эффективная схема для низкого MP.

Недостатки: требует внимательной игры, эффективность падает с

ростом MP персонажа и потенциальных противников.

САЛАТ ИЗ СТЕН ОГНЯ И ГРИФОНОВ

Эта блюдо — самый первый Rush в Astral Masters. В среде опытных игроков его принято называть возвратным «рашем», потому что основная идея здесь — выведение на поле стенок и грифонов, потом возврат их в руку и выведение вновь. Из-за того, что стена наносит четыре единицы урона, а грифон пять, противник получает на каждом ходу большой урон, а мы тратим на это очень мало маны. В колоде есть и другие системы залпового огня, но сначала давайте ее составим и разберем.

- **Звери быстрого урона.** «Грифон», «Огненная стена», «Виверна».
- **Огонь и феи.** «Фея-помощник», «Испытание огнем», «Огненная стрела», «Сжигающий ритуал».
- **Система возврата.** «Ритуал ветра», «Возврат слабейших», «Хозяин ветра».
- **На закуску.** «Фея-убийца», «Гипноз».

Как это подавать К столу?

Выводим «Фею-помощника и начинаем жечь врага. Она добавляет каждому заклинанию две единицы урона. Кажется мелочью, но на протяжении всего боя эта прибавка может составить лишнюю десятку повреждений или больше. Подставляем под зверушек противника огненные стены, а **когда сила магии достигнет четырех, запускаем грифонов**. Потом играем «Возврат слабейших» и снова выставляем все «подарки» на поле.

Обязательно пользуйтесь «Сжигающим ритуалом», как только представится возможность. С учетом феи он не только пять единиц жизни снесет, но и затормозит

развитие неприятеля. Не забывайте и про «Виверну» — они атакуют сразу же при входе на поле. «Гипноз» обычно используется для сбрасывания, однако если на поле вышло какое-то серьезное существо, можно применить и по назначению — ударить противника его же тварью. «Фея-убийца» наносит десятку урона, если бьет прямо по телу мага, поэтому хорошо комбинируется с «Ритуалом ветра». Когда сила магии подрастет, вводите в игру «Хозяина ветра», выгоняйте им стенку и ставьте ее снова. В общем, туда-сюда, туда-сюда, до готовности.

Принципы замены

В отличие от жаб, грифоново-огненный салат сохраняет вкус и актуальность до очень высоких значений MP. Это связано с тем, что в стихиях огня и воздуха есть отличные дорогие карты, которые сюда прекрасно вписываются. Еще одно отличие от жаб — большая вариативность «раша». Если основа (феи, стены, грифоны, испытание огнем) остаются всегда, то все остальное может быть заменено. Давайте посмотрим на это дело повнимательнее.

Для начала «Возврат слабейших» и «Огненный ритуал» можно довести до трех карт вместо двух. Чаще выгоняем и режим канала — лучше работает колода. Потом заглянем в глубины воздушной ветки и обнаружим там «Удар молний». Это многофункциональная карта, наносящая урон, сбрасывающая заклинание с руки противника и дающая заклинание нам. Очень рекомендую, если ваша MP достигла 1300-1400 единиц.

Там же, в стихии воздуха, есть еще одна замечательная магия для быстрой игры — «Советы демонов». Ей можно пользоваться двояко — либо сбросить и получить взамен другую карту, либо за единич-



- У нас 69 единиц здоровья, у противника -4.
- Големы. За надежность отвечают.

ку маны получить сразу две. Она, правда, отберет у нас две единички жизни (четыре с феями на поле). Еще одна карта для быстрой прокрутки колоды принадлежит стихии огня. Это «Жертва Дорлаку». Тратим два грамма маны, уничтожаем свое существо — получаем две карты и нашу ману обратно. К примеру, вывели стенку, пожертвовали, получили две карты, вывели еще стенку или ударили магией.

■ ЭТО ВАЖНО: чтобы усилить эту колоду, нужно прежде всего ее ускорить, добиться того, чтобы каждый ход наносил как можно больше урона. Цель — уничтожение противника за четыре-пять ходов.

Кроме усиливающей магии, можно добавить и существ. «Гоблин-шаман» составит хорошую компанию феекам, нанося две единички урона за каждое примененное заклинание. В итоге пара магических пассов, и враг может запросто лишиться половины жизни. Само собой, с таким количеством разнообразных замен можно сделать массу колод на высоких уровнях МР, и точно сказать, какая из них лучше, нельзя. Но один из вариантов — к вашим услугам.

И напоследок пару слов о том, чего боится эта колода. Это, конечно же, стихия земли и лечение. Если противник не умирает быстро, отлевивается и убивает ваших фей с грифонами, шансы на победу стремительно падают.

■ НА ЗАМЕТКУ: стандартная антидека для грифонов и стен — големы или баргулы. «Каменные дожди» убивают феи, лечение страхует от быстрого поражения, а на големов не действует магия. В итоге хозяину «крава» становится грустно.

• • •

Преимущества: легко применять, можно очень быстро выиграть.

Недостатки: как и у любого «крава». Если вы быстро не выиграли, вы проиграли.

ГОЛЕМЫ, ФАРШИРОВАННЫЕ ВОЗРОДЖЕНИЕМ И ЛЕСНЫМ РИТУАЛОМ

Как и полагается всем уважающим себя големам, местные глиняный и каменный представители неуязвимы к магии. Вернее, уничтожить их с помощью магии можно, но вот повредить нельзя. Кроме того, они довольно-таки дешевы, прочны и сильно бьются.

Если объединить их с огнем, лечением и «Каменным дождем» получится очень надежная схема, устойчивая к «кравам» и хорошо пробивающая колоды, основанные на существах. А если еще добавить что-то для сброса карт противника, будет вообще загляденье, а не кушанье! Приступим.

- **Существа.** «Глиняный голем», «Каменный голем», «Орк-главарь», «Огненная стена».
- **Зачистка поля.** «Каменный дождь», «Огненная стрела», «Руна вечного огня», «Молот древних».
- **Лечение и прокрутка карт.** «Лесной ритуал», «Возрождение».
- **Разгон маны.** «Дикий ритуал».
- **Сброс карт.** «Амнезия».

ЧТО СО ВСЕМ ЭТИМ ДЕЛАТЬ?

Для начала выводим на поле «Глиняных големов» и «Огненные стеки». Когда у нас есть три единицы маны и «Дикий ритуал», можем сыграть «Каменный дождь», если неприятель выставил много мелких существ или же «Амнезию». Далее прокручиваем



колоду «Возрождением», заодно разгоняем здоровье. Выставляем «Каменных големов», уничтожаем важные отряды врага рунами, сбрасываем ему карты. Опять играем «Возрождение». В итоге нас убить очень сложно, а големы постепенно сносят здоровье противника. Обратите особое внимание на «Амнезию». Лишняя оппонента карт, мы наносим гораздо больше вреда, чем если бы просто били по нему магией. Нет карт — нечем играть. Этот способ был очень эффективен в «Демиургах», он хороши и здесь.

■ ЭТО ВАЖНО: как вы знаете, мы увеличиваем количество каналов, жертвуя карты. Это нужно делать, но не всегда. К примеру, если у нас на руке два «Исцеления», можно и пропустить ход, после чегобросить другую карту и сыграть «Исцеление». Второе «Исцеление» останется на потом.

ПРИНЦИПЫ ЗАМЕНЫ

Первое, что стоит сюда прокрутить, это боевую магию. И в самом деле — хорошенко поиграв големами, мы оценим их надежность в обороне, но вряд ли обрадуемся скорости убийства противника. Поэтому, скопив 50 единиц ментальной силы, добавляем в колоду «Плазменную стрелу». Она наносит урон, равный вашей силе магии плюс еще четыре. Стоит при этом шестерку, а значит, как только сможем применить, сразу снесем десятку здоровья.

■ НА ЗАМЕТКУ: карта «Исцеление», регулярно применяемая в игре за големов, — одна из лучших карт во всей игре. Уникальное сочетание дешевизны (45 МР), прокрутки колоды и мощного лечения.

Далее сюда просятся толстые и страшные огненные существа — ифриты и огненные элементали. Стоят они при этом недорого, и можно убрать одного «Каменного голема» и поставить ифрита. Для усиления разгона колоды берем «Каменный ритуал» из стихии земли. Можно также комбинировать големов с баргулами, добавлять «Взрыв реальности», различные руны, «Ярость хомяков». В общем, что бы вы ни делали, не забывайте об основной идеи — большие сильные дядьки, иммунные к магии, лечение, сброс карт и уничтожение отрядов противника своей магией.

• • •

Преимущества: просто и надежно, эффективно против колод на существах.

Недостатки: нет контроля магии, уязвимость к схемам на быстром разгоне МР и ударе молниями/инферино.

СОУС ИЗ ЭЛЬФИЙСКИХ ЖРЕЦОВ И ГОБЛИНСКИХ БАШЕН

Колоды, поданные под таким соусом, зачастую называют «чиперскими», а некоторые игроки даже пишут в своей карточке, чтобы против них этим не играли. Все дело в том, что жрецы с башнями не покушаются на здоровье героя или его существ, не пытаются нанести страшный магический удар, а тихо и спокойно урезают магическую силу врага. При этом какие бы карты у него ни были, если сила магии равна нулю, пора сдаваться.

- **Ядро.** «Эльфийский жрец», «Гоблинская башня».
- **Снос магической силы.** «Сжигающий ритуал», «Оберберсеркер», «Дракон».
- **Лечение.** «Исцеляющий ритуал», «Лесной ритуал», «Исцеление».

ЛОМКА СЦЕНАРИЯ И ПАРА СЛОВ О ТОМ, О СЕМ

Кроме следования своей вкусной идеи зачастую нужно стараться испортить идею противника. Иногда одно может противоречить другому. К примеру, «Каменный дождь» снесет вражеских существ, но и своих не пожалеет, что делать? Или же перед нами выбор — потратить ману на лечение или на сброс чужих карт.

Чтобы понять, как поступить в той или иной ситуации, нужно внимательно следить за игрой неприятеля. Большая ошибка — заниматься лишь своей колодой! Если вы видите «Эльфийского жреца», убивайте его как можно быстрее, иначе он даст врагу ману и его идея заработает. Если против вас вывели двух феек и пытаются быстро убить, не сбрасывайте карты с лечением — оно вам понадобится. Если по ту сторону баррикад жаба, постарайтесь ее ликвидировать, чтобы оппонент не получил карты при выходе на поле следующей жабы. Если колода соперника построена на магии, своевременно вводите в игру магоборцов и не забывайте их клонировать. Это может полностью «убить» его идею.

Иными словами, помните, что ломка чужой схемы не менее важна, чем реализация собственной. Смотрите, какие карты сбрасывает ваш противник. Страйтесь понять, какое из существ на поле самое важное, даже если вы видите эту идею в первый раз.

Следите не только за показателями здоровья героев, но и за их соотношением. Если у вас гораздо больше жизни, не защищайтесь от вражеских зверушек, а идите на размен. Пусть он бьет вас, а вы его. Страйтесь просто добить врага поскорее. Со временем у вас выработается своего рода «инстинкт убийцы».

Не пользуйтесь все время одной и той же колодой. Во-первых, так вы станете предсказуемы. Во-вторых, это скучно и не развивает игровое мышление. Пользуйтесь четырьмя-пятью схемами, а лучше шестью-семью. Меняйте их, играйте с балансом, экспериментируйте, но не забывайте о «ядре» колоды.

Если вас несколько раз обыграли одним и тем же набором карт, не расстраивайтесь. Попытайтесь составить вражескую колоду и придумать для нее анти-колоду. Кроме того, пробуйте составлять понравившиеся вам схемы и разбираться в их идеях. Не отказывайтесь от тренировки с высокоразвитыми игроками, даже если заранее знаете, что проиграете. Из этих боев можно вынести интересные принципы и применить их попозже, когда у вас хватит ментальной силы. Отнеситесь к таким боям не как к схватке, а как к игровой лекции.

- Группа поддержки. «Дикий ритуал», «Эльф-защитник», «Молот древних».

Как с аппетитом сжирать магические каналы?

Сразу же хочу сказать, что эта колода очень требовательна к ментальной силе. Ее можно составить и за тысячу с небольшим очков, но работать будет ненадежно. Поэтому на картинке пример за 1300. Жнецы дают ману, башни в ответ на это дают карты. «Сжигающий ритуал» режет каналы. Далее выходит «Огр-берсеркер» и тоже бьет по каналам. Обратите внимание на «Эльфа-защитника». С его помощью огн не умрет, и его можно будет применить еще раз (а то и несколько раз, если лечить). Под конец на поле вылезает дракоша, убивающий канал за каждое заклинание, и игра заканчивается при полной беспомощности оппонента.

■ ЭТО ВАЖНО: страйтесь сразу же вывести на поле жреца, чтобы на следующем ходу применить его способность. Не подставляйте жрецов и башни под существа врага; лучше потерпеть, чем потерять ключевые карты.

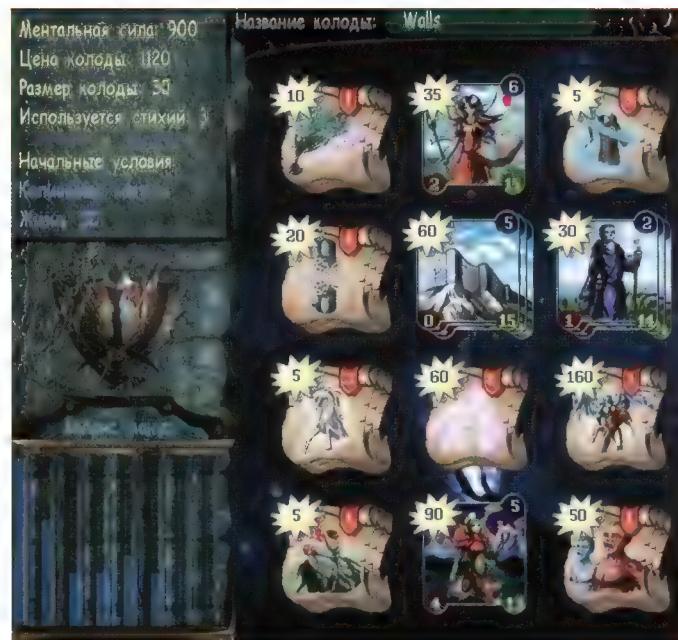
- Принципы замены
- Для усиления используются следующее:
- «Вытягивание силы» — как еще одна карта, бьющая по каналам.
- «Проклятие», бьющее по каналам и одновременно сбрасывающее карту.
- «Каменный ритуал», добавляющий единичку маны.
- «Эльфийский ритуал», добавляющий сразу три маны.
- «Меч природы», дающий карту, если на поле есть башня, а мы срезаем существа противника.

Также применяются различные сбросы карт противника. Один из вариантов игры — быстрый «дискард», а потом уже спокойное развитие, пока противник собирается с мыслями. Для колоды опасна огненная магия, уничтожающая жнецов и башни, а также всяческие «выгонялки». Если жреца выгнали с поля, он не сможет дать ману. Если башня убита, жрец даст ману, но вы не получите карты.

• • •

Преимущества: универсальность, простота

Недостатки: предсказуемость, зависимость от дорогих карт.



■ Неидеально, но работать будет.

ЗАПЕКАНКА ИЗ АСТРАЛЬНЫХ ПОМОЩНИКОВ

Это одна из моих любимых колод, очень простая и красивая. Она основана на свойстве «Астральных помощников» разгонять силу магии при каждом вызове существа стоимостью четыре или выше. Что? если мы будем и силу разгонять? и карты получать? Для этого идеально подходит «Стена знаний». Ну а вот и примерная колода.

- Ядро. «Астральный помощник», «Стена знаний».
- Разгон силы магии. «Ритуал шторма», «Анализ астрала».
- Возврат в руку. «Ритуал ветра», «Спасающий ритуал».
- Боевая магия. «Цепь молний».
- Поддержка. «Фея-мудрец», «Мерфолк-магоборец», «Лесной ритуал», «Материализация», «Клонирование».
- Разгон маны. «Дикий ритуал».

Рецепт победы

Цель проста и незатейлива — разгон силы магии и снос врага молниями. Выводим помощника, потом играем «Дикий ритуал» и вызываем «Стену знаний». Далее забираем ее обратно «Спасающим ритуалом», выводим снова. По ходу дела ставим еще одного помощника и мерфолка. «Фея-мудрец» также разгоняет магию, присоединяясь к помощнику, и еще дает добавочную карту. Быстро накопив силу, применяем «Цепь молний», потом находим еще одну и добиваем. Игра чем-то напоминает «возвратный раш», но с той разницей, что вход стенки в игру не наносит урон, а увеличивает количество наших каналов и дает карты.

• • •

+ ПРЕИМУЩЕСТВА: очень быстрое развитие, универсальность, простота.

- НЕДОСТАТКИ: большая зависимость от правильного прихода карт.

Мы разобрали пятерку колод, но, конечно, не смогли познакомиться со всеми интересными идеями. Возможно, в ближайшем выпуске журнала нас навестят зловещие баргулы, схема под названием «Полный запрет», мерфолки и огненно-водный контроль. А пока что примените полученные знания на практике. До скорых встреч!

Автор статьи выражает особую благодарность своему учителю и просто отличному игроку Консулю за идеи, колоды и помощь в понимании игры.

King's Bounty: легенда о рыцаре. Путь воина

- Чем хорош воин?
- Какие войска использовать?
- Предметы и жены — что использовать и есть ли различия?
- Как использовать компаний из шкатулки?
- Нужна ли магия воину?
- Какие умения и характеристики развивать?

Воин, маг или паладин — на кого положиться в непростых приключениях по землям и морям King's Bounty? Давайте начнем с простого и надежного варианта, разберем игру за воина и ответим на следующие вопросы.

ЧЕМ ХОРОШ ВОИН?

Мелкие капельки пота, которые, несмотря на теплый ветерок, выступили на лбу Друны, предполагали, что секретарь ломает голову именно над этой проблемой.

Терри Пратчетт,
«Мелкие боги»

Итак, вы решили пройти King's Bounty заново или вообще только приступаете к игре в первый раз. В любом случае возникнет закономерный вопрос — а за кого играть?

Давайте глянем на классы игры повнимательнее.

Маг хорош тем, что может колдовать два раза за ход и, самой собой, делать это мощнее других. Войско ему нужно фактически для того, чтобы продержаться, поскольку у него наименьший показатель лидерства, а следовательно, грубой силой даже при грамотном усиении в большинстве случаев никого не убьешь. К сожалению, и во времена первых патчей за него было сложновато играть, а сейчас... Магию ослабили, в особенности боевую, и хотя маг по-прежнему колдует лучше всех, это его довольно часто не спасает. Тут также многое зависит от того, как генерировались свитки при создании игры — могут выпасть самые лучшие на первых этапах, а бывает, что нужные не будут выпадать очень долго.

Паладин — гибрид воина и мага. Ему проще играть в долгосрочной перспективе за счет плюсов к атаке против нежити и демонов. Ему проще развивать магию, так как рун духа у него больше всех, а недостаю-

щие он получит с помощью «Рунного камня». Но духи Ярости у него будут простоять из-за недостаточного количества этой самой ярости, войск у него меньше, следовательно, с противниками, которые не представляют собой нечисть, справляться сложней. Магия это отчасти компенсирует, но все равно сражаться несколько сложней, чем воину.

Воин же хорош тем, что с ростом уровней ему предлагают развивать профильные характеристики, которые в первую очередь влияют на войска, позволяя персонажу легче расправляться с монстрами. В общем, тот же принцип, что и в серии «Героев». Простой и надежный. Поэтому, если хотите просто пройти игру, внимательно изучив большинство мест без особыго риска, без применения каких-либо изощренных тактик, лучше брать воина.

КАКИЕ ВОЙСКА ИСПОЛЬЗОВАТЬ?

Народ, как правило, больше уважает военачальников, выступающих со стратегией типа: «Я хочу, чтобы вы, ребята, все пятьдесят тысяч, навалились на противника и как следует насосали ему».

Терри Пратчетт,
«Фауст-Эрик, а также Ночная стража, Ведьмы и Коэн-Варвар»

Мы выбрали воина, прошли обучение и стоим у ворот замка. Сразу возникает мысль — а чем воевать-то будем? В игре ведь нет постоянных отрядов, которые бы использовались до конца. А само составление войска чем-то напоминает игру в

краснолюдский покер: главное — собрать правильную комбинацию в пять ячеек, и победа в кармане. Попробуем-ка взять за основу имеющиеся в Дарионе войска, составить из них базовую колоду и улучшить ее в последующих локациях.

Некоторые игроки радуются, встретив отряды драконов или других высокоуровневых существ, но в патче 1.5 монстров пятого уровня ослабили, и теперь гораздо проще ордами первоуровневых бойцов уничтожать все. А о каких ордах идет речь — разберем на примере каждой игровой зоны. Мы также поговорим об артефактах и самые интересные из них объединим в таблицу. Ну что ж, в дорогу!

Дарион

• Терни-стрелки

Эти войска вам еще долго прослужат. Главный фокус не в том, что они бьют сильно или имеют много здоровья, а в том, что их можно нанимать сотнями. И за счет масштабности их залп приобретает такую силу, что они зачастую могут сломать башню гремлинов одним плевком. В этом также сильно поможет «Терновый обруч», повышающий их урон в два раза.

• Королевские змеи

Этих существ обычно можно нанять буквально за угол — в домике у дрессировщика. Основное змеиное качество — атакованный ими враг не отвечает. Плюс у них есть атака через одну клетку, наносящая больше урона и, опять-таки, без ответа. Да и здоровья для этого этапа у змеек достаточно. Кроме

Жанр
ролевая игра с элементами стратегии

Разработчик
Katauri Int.

Издатель
1C Publishing EU

Издатель в России
1С

Похожие игры
King's Bounty,
Heroes of Might & Magic

Сетевые режимы
нет

Адрес в сети
www.kingsbounty.ru

Рейтинг журнала

90%





Вот сколько могут снести скелеты одним залпом. И при этом враг толстокожий и на другой стороне поля...

того, если взять жену с болота и дождаться превращения ее в лягушку, змеи получат +100% атаки. Тут есть единственный минус — они несколько дороги, но гибнут не настолько часто, чтобы это сильно волновало. А когда наступит момент и змеи погибнут полностью, они нам больше и не понадобятся.

• Скелеты-лучники

Их очень много, а бьют они лишь чуть-чуть слабее королевских лучников, и это при том, что нанять их можно в четыре раза больше. Если они народились в достаточном количестве — считайте, что вам повезло. И вражеские лучники их не перестреляют (если стреляют не злобоглазы) — ведь у скелетов устойчивость к стрелам. Не забывайте про различные усиления, такие как ядовитая и черная стрела. Особенно черную — бьет она сильней и снимает положительные эффекты с врагов (даже нарастающий гнев черных рыцарей).

• Крестьяне

Еще один удивительный отряд. Вот кто прослужит вам, по сути, до конца игры! Да, они бьют слабо, как скелеты-лучники, но и нанимать их можно тысячами. А какое все-таки замечательное умение «чувство локтя»! Когда их всего лишь тринадцать — они уже усиливают атаку на 10 единиц, а в начале это очень серьезно. Можно также взять артефакт «Боевая секира», при этом их урон повысится чуть ли не в два раза. Конечно, возникнет вопрос — а что с боевым духом? Однако нежити и демоны не будут нас пугать за счет выбранного умения терпимости (об этом ниже), а остальных крестьян не боятся.

• Древние или полярные медведи

Эти мишки хороши тем, что здоровья у них много и бьют они сильно. Да, немножко слабее змеек, но это компенсируется впадением в ярость, при котором их атака удваивается.

И они начинают лупить так сильно, что от них разбегаются все. А медведи могут и догнать — умение «Бег» тут как тут.

Острова Свободы

Здесь наша схема представляет собой дарийскую за исключением того, что вместо змей берутся морские волки. Они бьют сильно, по трем врагам, могут бегать, а жена-пиратка делает их вообще монстрами (+100% к атаке — штука ли?). Именно поэтому желательно пораньше убить Кракена и Счастливчика Джеймса, чтобы быстрей жениться. А представьте, что будет при критическом ударе этими морскими хищниками при жене-пиратке! Ох-ох... Плюс после выполнения побочных квестов губернатора волки станут «бесконечными». Найти их можно будет в замке, что рядом с береговым братством. Да и лишние 10% золота с боя не помешают.

Кордэр

Схема фактически не меняется, но вместо заканчивающихся к этому моменту терний берутся гномы-шахтеры, а вместо скелетов — пушкари.

• Гномы-пушкари

Да, они несколько ослаблены, но имеют тройной залп, который достает до другого края поля без штрафов. Далее — высокая инициатива, а значит, наша армия пойдет первой и врагу будет плохо. Если же взять артефакт «Оптический прицел», то их атака вырастет в два раза и легко достигнет 100 единиц. Теоретически можно взять еще «Бочонок эля», дающий дополнительную мораль, а в комплекте с прицелом — еще и 30% вероятности критического удара, но на практике их возможно поместить в одну и ту же ячейку, поэтому полезнее носить прицел.

• Гномы-шахтеры

Большая часть действия у гномов проходит в подземельях, соответственно, их атака вырастает наполовину. Их можно нанять много, плюс они умеют бегать. По повреждениям они сопоставимы с крестьянами.

и ударить не в их силах. Но надеваем «сапоги паломника», и ходящие деревяшки будут перемещаться на одну клеточку дальше, то есть смогут пойти и выстрелить/перезарядиться и постепенно добредут до врага. И вот тут-то...

Эллиния

Здесь колода меняется на 80%. А при желании — на все 100. Ход рискованный, но сулящий большую выгоду. Берем следующие войска, но крестьян оставляем в каком-нибудь замке, а не увольняем — еще пригодятся.

- Феечки озерные
- Феечки обычные
- Дриады

С рубином Агни их мораль застынет на высочайшем уровне, скорость и инициатива позволяют ходить первыми и практически на любую клетку, мгновенно блокируя стрелков. На их атаку не отвечают. У дриад есть усыпляющая песня, позволяющая выключить половину вражеского войска гуманоидного происхождения. Но тут очень важно, народились ли они. Иногда, например, повсеместно доступны только дриады. А феечки могут закончиться. О вариантах замены скажем ниже.

- Эльфы
- Эльфы-следопыты

Это основные стрелки. Бьют без штрафов за дальность и могут увеличивать урон вдвое. Следопыты так вообще всегда бьют двойным выстрелом. Но поскольку следопытов можно нанять в два раза меньше, чем обычных эльфов, не факт, что они полезней.

Со временем дриад можно по-прежнему оставить в армии, а оба вида феек лучше заменить на крестьян и древних энтов. Во-первых, последние очень крепки. 1000 жизни и большая броня — что еще нужно для счастья? Кроме этого, они стреляют осами. Можно было взять обычных энтов, мотивируя тем, что они тоже стреляют, да еще и бегают, но у древних есть перезарядка выстрела. А если их много, то по урону на дальних дистанциях энты легко перегонят следопытов. Единственная проблема, что ходят они по одной клеточке. То есть пойти

и ударить не в их силах. Но надеваем «сапоги паломника», и ходящие деревяшки будут перемещаться на одну клеточку дальше, то есть смогут пойти и выстрелить/перезарядиться и постепенно добредут до врага. И вот тут-то...

Земли нежити

Костяк остается прежним, но вместо дриад имеет смысл взять скелетов-лучников. Если их 1500, то они стреляют не хуже эльфов, а навык толерантности вновь спасет наше войско от разобщения. В землях нежити их много, поэтому проблем с пополнением не будет. Остальные войска нежити не столь эффективны, за исключением разве что черных рыцарей, но их обычно очень мало для продуктивной деятельности.

Демонис

Тут вместо эльфов берем демонов. Они великолепно сражаются, учитывая, что большинство встречающихся войск имеют 1-3 уровень, и по ним проходит на 50% больше урона. Да и демоническое подкрепление не будет лишним. Лучше всего работают в комбинации с демонессами, которые заменяют крестьян, так как их у нас забирает король. Рубин Агни превращает их в монстров, которые ходят далеко, первыми и часто бьют критически. Могут пнуть безответной атакой, очаровать, но ценные не только этим. Замечательная способность «Демонический обмен» позволяет поменять местами любой свой отряд и вражеский. При этом вражеские лучники перестают создавать проблемы, очутившись в наших рядах, а наш сильный рукопашный боец улетает во вражеский строй. Прелестно!

• • •

И напоследок... После закрытия портала в Демонис (а мы его закрываем, ибо в лабиринте есть войска на все случаи жизни, включая



А вот так бьют суккубы. Как видите, они не только прекрасны, но и ужасны!

О ПОЛЬЗЕ АРТЕФАКТОВ

Ринсвинд увидел, как его собственная рука рванулась вверх. Сверкающее лезвие загудело в каком-то дюйме от его горла. Он попытался заставить пальцы разжаться. Они не послушались.

— Я не умею быть героем! — выкрикнул он.

— Я тебя научу.

Терри Пратчетт, «Цвет волшебства»

В таблице — наиболее полезные артефакты для нашего воина. Естественно, это не все предметы, которые могут пригодиться по ходу игры, но, на мой взгляд, лучшие. Про местонахождение разговора не будет, так как оно определяется случайным образом в начале новой игры.

Название	Свойства	Комментарий
Боевая секира	+20% урона бойцам с холодным оружием	Этот артефакт значительно усиливает все рукопашные отряды хоть с каким-то оружием. Крестьяне усиливаются в 2 раза, так как меньше единицы не приплюсовывается, рыцари — только на 20%, но для них это много.
Деметриус	+4 Атаки; +20% Лидерства для демонов	Параметры для 3-го уровня, именно в таком виде он наиболее работоспособен. Демонов становится много, и бывают они гораздо сильней. Разумеется, полезней всего в Демонисе.
Жезл маршала	+1000 Лидерства; +1 Морали людям	Лишняя тысяча лидерства никогда не бывает лишней.
Золотое перо	+1 Скорости грифоном \forall всем существам первого уровня	Тут нас волнуют не грифоны, а крестьяне, которые начинают добегать практически до середины поля. Дает Марта после воссоединения с братом нашего короля.
Кнут Ишары	+2 Атаки; +20% урона, демонессам; +1 огненного урона	Улучшает как демонесс, так и все отряды. Крестьяне с дополнительной единичкой урона усиливаются уже в 3 раза.
Меч гладиатора	+4 Атаки; +15 Ярости. При использовании после 50 побед дает 10 рун силы	Просто лучшее вооружение, хотя бы за счет дополнительной ярости. Да и 10 рун тоже не помешают.
Меч убийцы драконов	+5 Атаки; +50% Атаки против драконов	Пригодится только в финальной битве и в мире драконов. Драконы умирают десятками.
Молот короля	+4 Атаки; +10% Лидерства для гномов	Даст король гномов после выполнения сюжетного задания и освобождения замка Богачко. Единственная проблема — молот обидчивый, любит воевать с гномами \forall войске, поэтому после нескольких сражений против гномов с отрядом крестьян \forall вашем войске придется его умирять. Или продавать.
Терновый обруч	+50% замедления потери Ярости после битвы; +100% урона терниям	Носите всю игру, не снимая, — уменьшенные потери ярости даже после исчезновения из продажи терний скучатся.
Оптический прицел	+100% Атаки стрелкам, использующим метательные снаряды или устройства	Пушкари начинают стрелять кудальней, чем обычно.
Скользкий панцирь	+2 защиты; +10% сопротивляемости физическому урону	Лучшая, на мой взгляд, форма защиты — 10% урона списывается.
Рубин Анги	+300 Лидерства; +3 Атаки, Защиты, Инициативы, Скорости и Морали всем воительницам	Фееки, дриады и демонессы начинают представлять собой очень серьезную силу.
Сапоги паломника	+1 Скорости самому медленному отряду	Все медлительные отряды наконец-то могут ходить и атаковать разом.

чая и демонов) мы приходим в лабиринт. Вместо энтов берем **оргов**. Пожалуй, это единственное более-менее толковые войска пятого уровня. Драконы лучше по характеристикам, но их меньше и у них нет боевой ярости, способности, дающей удвоенную атаку (то есть как минимум 100) и еще 2 клетки для передвижения.

Войско **Мурока** отличается только тем, что вместо следопытов нужно взять **орков-ветеранов**, наносящих второй удар при ответе врага на их атаку. В последнем бою — самое то. А вместо гоблинов можно взять обычных **орков**,

■ Идеальная армия для прохождения лабиринта.

очень крепких бойцов, умеющих бегать.

КАК ИСПОЛЬЗОВАТЬ КОМПАНЬОНОВ ИЗ ШКАТУЛКИ?

— Не знаю, как врага, а меня они пугают, клянусь Черепахой!

Искатель сокровищ о духах Ярости под его командованием

Что же случилось с компаньонами, чтобы их обсуждать? Цену способностей повысили, урон от них снизили. Улучшения способностей, нужных большинству игроков, наподобие ледяного шара Лины,

ожидаться приходится долго. Что, собственно говоря, осталось, и какие способности теперь применять?

У Слиума хорошо работает только «**Косик рыб**», поскольку «Броня Глота» помимо замедления стала дороже стоить, а «Ядовитое облако» норовит отправить именно нас. Кроме того, рыбы хорошо работают только на первых локациях — потом повреждения от них становятся слабенькими. Одна из причин — влияние патча.

Если хорошенеко развить «**Меч Зеркала**», он будет уничтожать одного дракона примерно за 15 единиц ярости. Стену можно взять однажды и не улучшать, разве что цену уменьшать — все равно ее будут потом проламывать за один удар.

У Лины работоспособен лишь «Ледяной шар», который может сильно бить и блокировать стрелков. Но и он пострадал: хитов меньше, цена — выше.

У Жнеца почти все способности полезны. Но их не всегда осилит даже воин, особенно учитывая последний патч. Черной дыре, и так не хваставшейся соотношением цена/качество, дополнительно подрезали урон.

В целом эффективность компаньонов существенно снизилась. Но не настолько, чтобы вообще перестать их применять, ведь даже небольшой ущерб или своевремен-

ное блокирование стрелков может спасти вашу армию.

НУЖНА ЛИ ВОИНУ МАГИЯ?

Над головой Бруты появилась маленькая, очень маленькая тучка, и крошка, очень крошка, молния обожгла ему бровь. По своей ударной силе она могла сравняться разве что с искоркой, которая иногда мелькает на кошачьей шкурке в жаркий сухой день.

Терри Пратчетт, «Мелкие боги»

С магией дела обстоят просто. Всю игру можно спокойно пройти без нее, но с ней сражения становятся увлекательней и проще.

Сразу же скажу, боевого мага из нас не получится — ну не годится воин для этого. Ущерб будет слишком маленький из-за недостатка интеллекта.

Итак, что нам пригодится больше всего? Это «**Рассеивание**», чтобы снимать со своих отрядов «Превращение в овцу» или «Испуг». Когда все лучники разом становятся небоеспособны — это раздражает. Или когда пугают крестьян, и они с высокой поднятой головой идут на смерть к вражескому войску — это тоже грустно. И вторая очень важная магия — «**Ускорение**», не требующая особых комментариев.



И О ПОЛЬЗЕ ЖЕН!

Мир внезапно разделился на две части — ту, в которой существовали Найджел и Канина, и ту, в которой были все остальные. Воздух между двумя молодыми людьми потрескивал. Возможно, в их половинке мира раздавались далекие звуки оркестра, щебетали птицы, по небу неслись крошечные розовые облака и происходили прочие вещи, которые обычно случаются в подобные мгновения.

Терри Пратчетт, «Цвет волшебства»

А теперь — о прекрасных дамах. Некоторые могут возмутиться, что жены приравнены к каким-то железкам, но с точки зрения игровой механики — это всего лишь артефакты с четырьмя посадочными местами под мини-артефакты. Мини-артефакты, они же дети, могут быть различными в разных играх, но каждой жене соответствует определенное количество детей с теми или иными прибавками к характеристикам. Соответственно, чем детей какой-то группы больше, тем больше вероятность выпадения «плюса».

РАССМОТРИМ:

	Атака	Защита	Ярость	Опыт	Мана	Лидерство	Плюсы к количеству свитков	Интеллект
Рина	2	2	1	1	3	1	0	0
Феанора	0	2	1	1	4	0	2	2
Мирабелла	2	0	2	2	2	4	0	0
Герда	1	2	1	1	2	3	1	0
Неока	1	0	1	1	3	1	0	2
Ксеона	2	0	2	0	2	3	0	0

Итак, как мы видим, наиболее подходящей воину будет Мирабелла. Хоть у нее и нет плюсов к защите, зато больше всего возможных добавлений к лидерству, а опыт, ярость и атака — на уровне с остальными. Ну, а мана, свитки и интеллект нам не понадобятся.

Теоретически, есть еще много полезных заклинаний, способных улучшить нам жизнь, но на практике все оборачивается тем, что в первый раунд применяется «ускорение», а дальше начинается бесконечный процесс накладывания «рассеивания», потому что наших бойцов стараются ослепить, испугать, превратить в овцу, замедлить, очаровать... Поэтому остальные заклинания применяются реже. Однако если во вражеском отряде нет существ, против которых необходимо «рассеивание», может пригодится следующее.

Щит боли, отражающий вражеский удар. Эффективность снижена с патчем 1.5.

Злой рок, особенно ценный для отрядов воина, повышает критический урон по цели.

Слабость для ослабления вражеских войск.

Благословение и точность для повышения урона своей армии.

Жертва для излечения одного отряда нанесением ущерба другому.

Телепорт, чтобы ваши войска мгновенно долетали до врага.

Фантом, чтобы отвлекать внимание противника.

Свет жизни, для того чтобы убивать и распугивать нежить и лечить своих.

Доспехи бога, чтобы улучшить сопротивляемость ущербу.

Воскрешение, чтобы не терять большое количество своих войск. Ослаблено с патчем.

Беззащитность, чтобы расколовать особо защищенный отряд врага.

КАКИЕ УМЕНИЯ И ХАРАКТЕРИСТИКИ РАЗВИВАТЬ?

— Я вводил их души в мир иной. Был гробом всякой надежды. Был окончательной реальностью, был убийцей, против которого любой замок бессилен.

— Так, это понятно, но владеешь ли ты какими-нибудь практическими навыками и умениями?

Смерть призадумалась.

— Полагаю, определенный уровень знакомства с сельскохозяйственными орудиями? — через некоторое время рискнул предположить он.

Терри Пратчетт,
«Мор, ученик Смерти»

Тут я опишу умения, которые следует развивать до третьего ранга. Различные проходные навыки, которые берутся только для взятия других, рассматриваться не будут.

В линейке силы развиваем следующие способности.

Гнев. Ярость копится быстрой, духи бьют чаще. 3 ранга.

Контроль ярости. Увеличивается предел ярости, можно дольше использовать духов. Плюс количество ярости влияет на критический удар. 3 ранга.

Повелитель духов. Быстрее развиваются духи, следовательно, играть будет пусть чуть-чуть, но проще. 3 ранга.

Эти три способности дают большой запас и быстрое накопление ярости, а это дает много атак духов и их быстрое развитие.

Командир лучников. Больше враги нам встречаются малыми группами по 3 миллиона, то 5% перемани-

что мы часто используем их в нашем войске. 3 ранга.

Неистовство. После смерти отряда убившие его войска получают плюс к атаке. Рекомендуется постепенно развить до 3-го уровня, так как +8 к атаке за убитого врага — это много.

Натиск. 3 ранга. +3 к инициативе позволяет уничтожить всех вражеских лучников на первом ходу с помощью собственных стрелков.

Темный командир. 3 ранга. Нежить ходит чаще и бьет больней.

Как видите, в этой схеме нет ни тренировки, ни железного кулака — а все потому, что королевскими войсками мы пользоваться не будем. Кроме крестьян, конечно, но на них эти навыки и не влияют.

В линейке духа.

Обучение. 3 ранга как можно раньше. Это позволит быстрей развиваться и лучше уничтожать врагов.

Торговля. 3 ранга. Желательно развить до Островов Свободы, чтобы можно было дорого продать попадающиеся там предметы, наподобие алмаза или головы божка.

Резерв. 2 ранга как можно скорее, чтобы можно было водить за собой орды легкоубиваемых бойцов. Убили 500 крестьян? Пополнили из резерва и идем дальше. Можно обойтись и без навыка, но вы замучаетесь возвращаться за подкреплениями.

Трофеи. Развитие тут неочевидно. Если вы играете на высоком уровне сложности, это умение необходимо, чтобы соблюдать какой-нибудь денежный баланс, а если на обычном, то денег и так много.

Дипломатия. 1 ранг. Поскольку враги нам встречаются малыми группами по 3 миллиона, то 5% перемани-

вания автоматически означает полное восполнение потерь. Так что никакого смысла развивать полностью нет.

Терпимость. 2 ранга. Фактически, главная способность. Теперь никто не боится нежити и демонов в отряде, а боеспособность, соответственно, вырастает.

Линейка магии.

Здесь нам пригодятся два навыка — «Магия искаżenia» и «Магия порядка». Последнюю следует выучить до третьего уровня, чтобы накладывать ускорение на всех, а «Магия порядка» можно взять один уровень, так как ничего особо полезного «Рассеивание» на последних уровнях не обретает.

Но для этого нам понадобятся руны. Из-за их перебалансировки герой чаще всего получает 3 руны силы, 1 — духа, 2 — магии. С одной руной духа, нужной и для боевых способностей, развить магию трудно, особенно если она не попадается на глобальной карте. Но если попадается — почему бы и нет?

Теперь про характеристики. На каждом четном уровне воин получает возможность улучшить себе лидерство. Я рекомендую брать лидерство, потому что лишняя единичка к атаке дела не решит, плюс 800 к лидерству — очень даже. У некоторых игроков могут возникнуть сомнения насчет того, целесообразно ли повышать лидерство на первых уровнях, когда прибавки копеечные. Да, они небольшие, но если не накапливать лидерство, есть большой риск оказаться в положении, когда будет невозможно будет убить хоть кого-нибудь — просто не хватит войск. Сперва наша численность будет расти медленно, но увеличение количества войск послужит тому, что в будущем можно будет уничтожить любой отряд, задавив «массой».

Натиск. 3 ранга. +3 к инициативе позволяет уничтожить всех вражеских лучников на первом ходу с помощью собственных стрелков.

Темный командир. 3 ранга. Нежить ходит чаще и бьет больней.

Как видите, в этой схеме нет ни тренировки, ни железного кулака — а все потому, что королевскими войсками мы пользоваться не будем. Кроме крестьян, конечно, но на них эти навыки и не влияют.

В линейке духа.

Обучение. 3 ранга как можно раньше. Это позволит быстрей развиваться и лучше уничтожать врагов.

Торговля. 3 ранга. Желательно развить до Островов Свободы, чтобы можно было дорого продать попадающиеся там предметы, наподобие алмаза или головы божка.

Резерв. 2 ранга как можно скорее, чтобы можно было водить за собой орды легкоубиваемых бойцов. Убили 500 крестьян? Пополнили из резерва и идем дальше. Можно обойтись и без навыка, но вы замучаетесь возвращаться за подкреплениями.

Трофеи. Развитие тут неочевидно. Если вы играете на высоком уровне сложности, это умение необходимо, чтобы соблюдать какой-нибудь денежный баланс, а если на обычном, то денег и так много.

Дипломатия. 1 ранг. Поскольку враги нам встречаются малыми группами по 3 миллиона, то 5% перемани-

вания автоматически означает полное восполнение потерь. Так что никакого смысла развивать полностью нет.

Лидерство > Ярость > Атака > Защита.

Мана и интеллект не нужны, их можно спокойно повышать на различных усилителях, встречающихся на уровне.

• • •

Ну вот, в принципе, и все. Конечно, невозможно описать все случаи, которые могут приключиться с воином, но необходимый базис дан. Думайте, экспериментируйте — и у вас все получится. И да покорится вам мир.



FALLOUT TACTICS: BROTHERHOOD OF STEEL

Команда мечты атакует!

Даже самая лучшая команда проиграет первый серьезный бой, если не будет вооружена и оснащена согласно зонам тактики и стратегии. Опытный командир обязан четко представлять себе возможности каждого вида оружия с точки зрения отождествления, находящегося в том или ином транспортном средстве, в тех или иных условиях. Настало время поговорить о тактическом эффективном использовании нашей команды.

Я создал армию —
пора начинать
победоносную войну!
Наполеон Бонапарт

Жанр
тактическая пошаговая
стратегия

Разработчик
Micro-Forte, 14 Degree
East

Издатель
Interplay Entertainment

Издатель в России
1С

Похожие игры
Jagged Alliance II, Deadline

Сетевые режимы
локальная сеть, интернет

Адрес в сети
games.1c.ru/fallout_tactics

Рейтинг журнала

77%



БОЕВАЯ ТЕХНИКА
Броня крепка! И танки наши
быстры! А также скутер,
джип и БМП!
Марш Братства Стали

Еще один невероятно интересный раздел. Роль боевых машин в Fallout Tactics очень велика. Ведь транспорт позволяет не только быстро передвигаться между локациями и по ним, но и получать большие преимущества в бою.

Если вооружить весь отряд автоматическим оружием, обязательно произойдет несчастный случай — один ваш боец подстрелил другого, оказавшегося на линии огня. Как уже говорилось, особенно опасны в этом отношении пулеметчики.

Но стоит посадить группу в боевую машину, и нанесение ранений друг другу полностью исключается, даже если вся группа будет вооружена пулеметами. Сама машина при этом превращается в подвижную и крайне опасную для неприятеля крепость. Находясь под вражеским огнем, герои не будут получать повреждения, пока цела их машина; главное — вовремя ее ремонтировать.

■ ЭТО ИНТЕРЕСНО: сидя за рулем, пилот транспортного средства также может принимать участие в бою, ведя огонь из легкого и лучевого оружия, бросая камни, копья, бутылки с зажигательной смесью и гранаты. При

высоком уровне ловкости водитель способен стрелять даже из пулемета, гранатомета и огнемета, несмотря на то, что все тяжелое оружие двуручное. Правда, скорость ведения огня будет немножко снижена. Но это еще не самое интересное. Держась за руль, водитель ухитряется отбиваться от врагов кулаками и холодным оружием. Нужно только сбить противника с ног и наехать на него машиной.

У транспорта есть еще одно очень полезное свойство — **бесконечно большой багажник**. С появлением в отряде машины не нужно сваливать оружие и боеприпасы кучей на пол или раскладывать их по шкафчикам — все свое вожу с собой. Также гораздо проще становится торговать: отпадает необходимость в переноске 100 пулеметов от машины к продавцу. Коридоры баз, конечно, узковаты, но проехать по ним можно, особенно на скутере. Подгоняем машину к продавцу, загружаем в рюкзак героя все, что предназначено для продажи, высаживаем рядом с продавцом и продаем. Этим же способом перегружается сразу весь багаж из одной машины в другую — нужно только поставить их рядом.

■ ЭТО ИНТЕРЕСНО: судя по их поведению, все паладины и техники Братства Стали пани-

Олег Терновых

Want to survive FALLOUT?
Call NOW for free
FALLOUT SHELTER PASS
(842-353-08-96 7749)

чески боятся машин. Стоит проехать по коридорам базы, как они тут же начинают разбегаться во все стороны. Даже больные в лазарете мгновенно выzdоравливают и вскакивают с кроватей при появлении в дверях автомобиля! Но будьте предельно осторожны — стоит случайно зацепить одного из персонала базы (а в панике они сами могут броситься под колеса), как на ваших бойцов объявят охоту, примчится карательный отряд, вооруженный пулеметами, и на этом игра закончится.

Торговцы и купцы на секретных картах хоть и боятся машин, но не особенно огорчаются, если кто-то из них попадает под колеса. Спящие охранники купца, будучи придавленными к земле наехавшим танком (!), продолжают спокойно спать, а товарищи не предпринимают никаких попыток к их освобождению! Правда, этот баг срабатывает не всегда: в конце концов, охрану купца тоже можно обидеть, чересчур активно гоняясь за ней на танке.

Первым на вашем пути попадется «Хаммер» — довольно быстрая шестиместная машина, имеющая 200 единиц стойкости. Вполне можно разъезжать на нем по улицам города, ведь их зачистку через окна. Вот только «Хаммер» недолго продержится при встрече с большой группой



Такая команда пройдет где угодно и вынесет всех по пути!

мутантов — плотный пулеметный огонь быстро выведет машину из строя. Впрочем, используя преимущество в скорости, можно растянуть противника по карте — и перебить поодиночке.

Следующим в списке идет **БТР**, достаточно медленная восьмиместная машина с 350 единицами стойкости. На карте БТР приносит сказочные преимущества — используя его проходимость, можно обехать минные поля по окопам мутантов, заодно проутюжив их. А в двух особенно узких местах БТР способен пересечь радиоактивную реку и заехать на остров, в гости к опешившим супермутантам, со всеми вытекающими для них последствиями.

Супермутанты, охраняющие широкий заминированный проход на остров, вооружены тяжелыми пулеметами и первой же очередью убивают любого вашего героя — еще бы, патроны у них не простые, а с сердечником из обедненного урана. Как раз такие боеприпасы очень пригодятся отряду в последнем сражении. Но, если штурмовать остров в лоб, можно потерять либо БТР, либо половину отряда; а все бронебойные патроны

окажутся выпущенными в вашем направлении. Здесь и пригодится способность БТР пересекать рвы и даже ездить по их краю на одной (!) гусенице. С противоположной стороны острова есть маленький проход, совершенно незаметный на первый взгляд. Десант, высаженный из пересекшего реку БТРа, зайдет охранникам в тыл. Это поможет сохранить жизни ваших бойцов и редкие боеприпасы. В крайнем случае реку можно не пересекать. Достаточно немного выдвинуть БТР над краем обрыва и высадить бойцов на другой берег.

Именно на БТР лучше всего обследовать Пустоши, истребляя шайки супермутантов ради опыта и оружия. Он медленно передвигается, но выносит большое число попаданий. К тому же механику будет трудно полностью отремонтировать БТР с первой попытки, а это значит, что механик обязательно получит свой опыт и развитие навыка.

Разведмашина (скутер) находится в Джейферсоне. У нее только 150 единиц стойкости и всего два пассажирских места; зато это самая быстрая техника в



Встречный танковый бой.

игре. Посадите в нее двоих пулеметчиков — и улицы города за считанные минуты будут выметены скоростной свинцовой метлой. Скутер — лучшее средство передвижения для героя-одиночки.

Танк. Ого! Медленно, но неотвратимо. Пять мест, 500 единиц стойкости. Находится в Ньютоне. Танковая пушка — самое мощное оружие в игре: повреждение 50-120, дальность 50. Место в танковой башне, у пушки, всегда достается второму пассажири танка. Конечно же, вторым в танк должен забираться специалист по тяжелому оружию, желательно — с максимальной ловкостью и бонусами скорострельности. Жаль только, что снарядов к танковой пушке маловато...

Неторопливо разъезжаем по карте, наводя ужас на все живое — мутантов, налетчиков и роботов. А следом за танком бежит несчастный боец, которому не хватило места. Впрочем, это легко исправить. Кто сказал, что нельзя передвигаться бронегруппой?! Тем более что у танка и БТР одинаковые скорости передвижения.

Ракетоносец. Техника последнего удара. Три места, 350 единиц

жизни. Можно попытаться перемещаться на нем, прорывая заслоны, но большой шанс, что его взорвут — и тогда вы увидите картинку изгнания себя, любимого, прочь из Братства... Лучше не рисковать и сначала зачистить дорогу.

ЭТО ВАЖНО: почти у самого убежища №0 в засаде стоит единственный бегемот, имеющий отвратительную привычку — выбегать на дорогу. Так мой отряд и попался: несносный бегемот был взорван в узком месте, и ракетоносец не смог доехать до ворот убежища 20 метров. Последнее и единственное сохранение игры было сделано как раз после уничтожения бегемота.

Кроме бегемота, привычку блокировать дорогу, отряд в комнате или одного бойца в ее углу имеют роботы-танки, роботы-погрузчики и роботы-миротворцы. Ходят слухи, что где-то в Пустошах можно обнаружить еще две транспортные единицы: машину налетчиков и... такси. Мне не удалось обнаружить эту технику. Может быть, удастся вам?



Какое славное было начало! Какой печальный наступил конец...



Он не уступил дорогу, а у нас — опасный груз!

ПРИЦЕЛЬНО ИЛИ НАВСКИДКУ?

Что же лучше — бить врага в глаз или засыпать его ливнем пуль? Меткий стрелок, скорее всего, просто не позволит противнику приблизиться на убойное расстояние: еще на предельной дистанции с помощью критического попадания он лишит врага сознания или ослепит. Изредка точные снайперские выстрелы дают совершенно потрясающий эффект.

Но в *Fallout Tactics* противники практически не ходят поодиночке, а иногда приходится отбиваться от огромных толп. Тут и проявляется главный недостаток мастера критических попаданий — он слишком редко стреляет. Если несколько противников все же успеют добраться до снайпера — тому придется взяться за пистолет-пулемет, автомат или автоматический дробовик. В этой ситуации снайпер здорово пожалеет, что не умеет бить противника в лет. А мастеру быстрого огня такая ситуация нипочем: дальним выстрелом сорвал врага с позиции, а при его приближении добил очередями.



■ Порубим кое-кого в капусту!

Впрочем, в критической ситуации меткому стрелку вполне может помочь включение пошагового режима. Кому отдать предпочтение — решать вам. Если у вас нет принципиальной цели пройти игру в одиночку, включите в команду двух разных снайперов, они отлично дополнят друг друга.

ОРУЖИЕ И ЕГО МАСТЕРА

И все-таки тяга к оружию — это что-то генетически заложенное в мужской организме. А иногда — и в женский.

Сергей Лукьяненко,
«Лабиринт отражений»

Группа легкого оружия — самая многочисленная и универсальная, различные модели этой группы эффективны в течение большей части игры, а с автоматическим дробовиком можно вообще пройти всю игру, почти с начала и до конца.

Пистолеты и револьверы полезны в первую очередь своей скорострельностью. Если происходит столкновение с большой группой мелких противников, пистолеты окажутся эффективнее винтовок или пистолетов-пулеметов. Кроме того, иногда случаются ситуации, исключающие использование автоматического оружия, но требующие максимального количества выстрелов за единицу времени — например, при освобождении заложников в Квинси. Пистолеты и тут незаменимы, особенно в комплекте с полуоболочечными патронами, наносящими большой урон. Револьвер **Casull 0,45**

впервые попадается на базе Пеория, использует те же боеприпасы, что и Colt 0,45, но наносит больший урон при высокой скорострельности. **Smith & Wesson M29** можно найти во Фрипорте; ценен тем, что к нему можно приобрести полуоболочечные патроны, дающие +60% урона. **P 220 Sig Sauer** также находится на базе Пеория, но не в подземельях, а снаружи. Наиболее эффективный пистолет под патрон 9,0 мм.

Пистолеты-пулеметы — довольно хорошее оружие, при использовании бронебойных патронов их можно применять до середины игры, позже становятся абсолютно неэффективными. **M5 H&K** доступен с самой первой миссии, но с появлением автоматов уступает свою позицию. **Sten Gun** впервые появляется в Квинси, эффективен при использовании специальных патронов. **Walther MPL** — самое дальнобойное из группы при стрельбе очередями, также находится в Квинси. **FN P90c** ценен благодаря магазину на 50 патронов, можно найти в Мардине или купить на секретной карте у торговца.

Автоматы и штурмовые винтовки сочетают большую дальность стрельбы с неплохим поражающим



■ Как жаль, что роботы не часто ходят строем, — сраженья были бы легки...

эффектом, никогда не бывает проблем с боезапасом. **AK 47** встречается уже во второй миссии и долгое время не имеет соперников. Увы, ближе к финалу теряет эффективность. **FN fal** — очень хорошее оружие. При наличии у бойца способности «Бонус урона на расстоянии» сохраняет возможность нанесения повреждений до самого финала. Можно купить на секретной карте у купца или найти в процессе игры.

Что касается остальных представителей этой группы, то лучше их не использовать, а поберечь патроны для более эффективного оружия с тем же калибром.

Colt-Rangermaster, полуавтоматическое ружье. Где-то мы уже встречали этот ствол, прикрепленный к ложу проволокой... Весьма неплохое оружие, особенно если снайпер заберется куда-нибудь повыше. Доступно с первой миссии. **M1 Garand** — хорошая замена предыдущему оружию по дальности и эффективности. К сожалению, маловато патронов.

DKS 501, снайперская винтовка. Великолепное оружие. В сочетании со способностью «Бонус урона на расстоянии» пригодится до самого финала. Попадается как раз тогда, когда в нем возникает необходимость, — в Сент-Луисе. Используя эту винтовку, снайпер может зачистить Сент-Луис в одиночку. Да и в других местах она не будет лишней.

M 72, гаусс-винтовка. Чемпион по дальности выстрела и урону, с получением бонуса к урону превращается в настоящее чудовище, особенно при цельной стрельбе. Покупается в Братстве Стали ближе к финалу.

Дробовики. Благодаря наличию большого выбора боеприпасов: дробовые патроны, пулевые патроны, патроны со стреловидными элементами и патроны с электромагнитным импульсом — позволяют пройти всю игру, не используя другие виды оружия. **Beretta**

470 Silverhawk. Эта двустволка попала в *Fallout Tactics* прямо из DOOM'a — бьет дуплетом. Может быть, где-то в Пустошах скрывается Cacodemon? Доступна с первого задания. **Neostead Combat SG**. Вот оно, единственное огнестрельное оружие, сохраняющее свою эффективность от первой до последней миссии. При условии наличия бонуса урона на расстоянии, конечно.

■ ЭТО ИНТЕРЕСНО: *Neostead Combat SG* — хорошее оружие, но где его найти в начале игры? По дороге из леса браминов на базу Альфа у вас наверняка произойдет встреча с грахданами. Как правило, они путешествуют скрытно, группой из мужчин и женщин. На вооружении у женщин и находится *Neostead Combat SG*. Если вам «повезет» и на них нападут скorpions, вполне возможно, вы получите в свое распоряжение мощное оружие. Ну, а если нет — *Neostead Combat SG* попадется вашему отряду в тюрьме Квинси.

Pancor Jackhammer — лучший из всех дробовиков. При ведении огня электромагнитными патронами вполне достаточно одиночного режима стрельбы — эффект все равно будет сокрушающим.

На небольших дистанциях боец вооруженный Pancor Jackhammer, легко составит конкуренцию пулетчику. Крадется (не подкрадывается, а воруется) у охранников купца или находится в Канзас-Сити.

Тяжелое оружие менее многочисленно, чем легкое, и встречается далеко не сразу. Представлено пулетчиками, гранатометами и огнеметами. За одинокого пулетчика играть легче всего — если не ошибиться с развитием.

Avenger: именно его носит с собой генерал Барнаки. Добыть его в начале игры можно только одним способом — украдь. Но даже в этом случае эффектив-



■ Силен ли боец-пулеметчик? Судите сами.
■ Кому не помогут — тебе или мне?

ное применение будет под большим вопросом из-за недостатка боеприпасов. Avenger до предела упростила проблему когтей смерти в Квинси. Этот пулемет имеет весьма скромные показатели урона, но выигрывает за счет необыкновенно длинных очередей — 40 патронов! Соответственно, боеприпасов к нему никогда не бывает много. В финале бесполезен.

M-249 SAW — самое распространенное огнестрельное оружие мутантов. Очень полезен на начальных уровнях, особенно если у пулеметчика не хватает силы удерживать в руках что-то более серьезное. С бонусом урона на расстоянии эффективен и в финале.

Bren Gun. Размещение этого пулемета в игре — не слишком удачная шутка разработчиков. Он встречается только в 14-й миссии, Грейт Бенд, когда вокруг полностью более мощного оружия. Если у вас хватило терпения в течение игры собирать патроны калибра 0,303 и есть способность «Бонус урона на расстоянии», с помощью

этого пулемета вы можете задать хорошую трепку роботам.

■ ЭТО ИНТЕРЕСНО: спустившись в подземелье под Джанкишэн-Сити, можно обнаружить пулемет Шоша. Вести огонь из него невозможно из-за полного отсутствия боеприпасов в игре. По утверждению разработчиков, это — самый бесполезный пулемет в мире, всегда заклинивавшийся при стрельбе. Вот только можно ли считать бесполезным один из первых представителей ручных пулеметов, выпущенный в количестве 225 тысяч штук и состоявший на вооружении армий Франции, Бельгии, США и России? Что касается заклинивания пулемета из-за перекоса трех последних патронов, он действительно имел место, но фронтовые пулеметчики очень быстро научились бороться с этой напастью, вкладывая в магазин по семнадцать патронов вместо двадцати.

БРЕМЯ ВЫБОРА

При открывании секретных локаций наблюдается интересная закономерность — первой на вашем пути, скорее всего, попадется локация «Восстание», причем в определенный момент — во время возвращения из Мардина в бункер Бета. (Если не попалась — загрузите игру и повторите путь еще раз.) Именно на этой локации вам предстоит нелегкий нравственный выбор. Дело в том, что два представителя Братства Стали, охраняющие бункер, вооружены пулеметами, дающими огромное преимущество в борьбе с мутантами. Если решите оставить их в покое — ваш выбор; но, если решите, что вам нужен пулемет или два, почти наверняка ваш отряд присоединится к напавшим на бункер гражданам. Что же делать?

Есть несколько путей. Если оба охранника ранены, попробуйте полечить каждого десятком суперстимуляторов, а когда им станет совсем «хорошо» — бросьте гранату или выпустите очередь... Стол же эффективно действуют шприцы с ядом, их можно купить на другой секретной локации: «Отшельник». Но если вы рассчитываете добить оружие только с помощью большого количества суперстимуляторов, не вступая в бой, то наверняка будете удивлены результатом.



Vindicator. Вы уже знаете, где можно найти первые образцы этого оружия. Получив способность «Бонус урона на расстоянии», этот пулемет можно нести с собой до финала — вот только стоит ли? Потому что первую скрипку в финале, без сомнения, будет играть...

Browning M2HB. Вот оно, оружие победы! Если у пулеметчика хватит силы, чтобы нести к нему 1500 патронов, остальной отряд при выходе на задание может ложиться и отдыхать. Причем не важно, с кем именно встретится пулеметчик. Правда, не совсем ясно, как боец, пусть даже в силовой броне, может удерживать в руках пятидесятикилограммового монстра, а тем более вести из него огонь; но смотрится это очень эффектно. Если бы Железный человек существовал на самом деле и во время боя, как это показано в одноименном фильме, получил очередь из Browning M2HB, он, скорее всего, мгновенно прекратил бы свое существование. Ведь выдержать прямое попадание из этого пулемета на таком расстоянии способен только танк, да и то не каждый.

■ ЭТО ИНТЕРЕСНО: убойную силу Browning M2HB можно увеличить, если зарядить его боеприпасами из обедненного урана. Такие патроны можно найти в Сент-Луисе, еще немного — в шкафчиках убежища №0, и один-единственный патрон имеется в продаже у фермера, на одноименной секретной локации.

Гранатомет Роквелла «Супербазука». Главный недостаток этого оружия — невысокий темп стрельбы. Зато противник, как правило, распыляется на атомы первым попаданием. Можно обойтись без него, но выстрелов много, почему бы не использовать?

Холодное оружие. Главный недостаток специалиста по холодному оружию — каждого врага ему

нужно указывать отдельно, в противном случае он будет спокойно стоять, принимая пулю за пулей. Но если мастер добежал до врага или тот сам имел глупость подбежать к нему — можно смело ставить на мастера. Как ни странно, боец с копьем представляет наибольшую угрозу для плазменных турелей; да и всем роботам от него достается, особенно крупным. Он же лучше всех справляется с мелкой нечистью: скorpionами и тараканами.

Алмазное копье покупается на базе после выполнения второго задания — теперь у нашего копейщика есть оружие, способное сокрушить самого Барнака! Его недостаток — невозможность прицельного удара. Но мастеру клинка это становится совершенно безразлично, как только после выполнения третьей миссии он приобретет...

Ripper — позволяет наносить прицельные удары. На высоких уровнях мастер клинка один на один выходит против робота-танка или бегемота — и побеждает, первым же ударом по сенсорам лишая их сознания. Если бы еще не приходилось гоняться за противниками...

Кулачное оружие. Правильней назвать — «без оружия», но ведь на руках что-то надето? Выбор перчаток и кастетов достаточно большой, но уже после третьего задания на базе можно приобрести следующие вещи.

Силовой кастет «Большой таран» — лучшее кулачное оружие в игре. Правда, возникает небольшая проблема с батарейками... Но, если в команде есть вор, обшарьте карманы персонала базы, и все будет в порядке. Это оружие также доведет героя до финала.

Метательное оружие. Выбор очень велик, но большинство предметов попадается в ограниченных количествах, особенно — мощные гранаты. Метатель — самый сложный герой для одиночного прохождения. Практически невозможно пройти игру, используя только



метательное оружие. Сказывается недостаток боеприпасов и крайне низкая скорострельность. А малая дистанция броска не позволяет охотиться на мутантов с целью добчи гранат — пули достигают героя раньше, чем гранаты мутантов. Правда, все несколько меняется, если сесть в БТР или танк.

■ ЭТО ВАЖНО: немного помочь горе-метателю может способность «Увеличение рукопашного урона». Она увеличивает не только урон от холодного и кулачного оружия, но и урон от метательного оружия, в частности гранат.

Энергетическое оружие начинает попадаться довольно поздно, только в девятой миссии, но зато остается эффективным до самого финала. Правда, иногда проявляется полезный баг: начав проверять карманы персонажа базы после выполнения первого задания, вы можете обнаружить в них лазерные пистолеты — если очень повезет.

УК 42В — импульсное ружье. В зависимости от звания главного героя появляется в продаже на базе после выполнения 18-19 задания. Мощное оружие. Еще три экземпляра можно найти в убежище №0.

Watts 2000 — лазерное ружье, по дальности лишь немногим уступает снайперской винтовке. Если вы создали большой отряд — лучше всего вооружить бойцов такими ружьями, чтобы цель была на прицеле у всей группы сразу.

H&K L30 — скорострельный лазер (Gatling). Самый мощный представитель энергетического оружия. Соответственно, с невероятной скоростью поглощает микрореакторы. Хорошо еще, они немного весят. Первый экземпляр находится в Каньон-Сити, еще два можно найти в убежище №0.

• • •

Подведем итоги. В чистом виде, не пользуясь другими видами оружия, одиночную игру могут пройти только мастера легкого, холодного и кулачного оружия. Остальным придется комбинировать. Но, если под вашим командованием хотя бы два различных оружейных специалиста, отряду вообще никто не страшен.

ОСОБАЯ ИГРА

Каждый минут себя стратегом, видя бой со стороны.

Шота Руставели

Создавая своего персонажа, вы наверняка обратили внимание на маленькую кнопочку, находящуюся в правом нижнем углу, под портретом героя, сопровождающуюся какой-то маловразумительной надписью насчет пацанов? При ее включении игра переходит в особый режим, имеющий свои нюансы,

а потому требующий отдельного рассмотрения.

Поначалу все идет довольно просто — противник истребляется, герой быстро растут в уровнях. Но уже база «Пеория» может доставить нешуточные проблемы; а появление мутантов и вовсе заставляет отряд прижиматься к земле. Что же делать?

Особый режим игры требует особого героя и особенной группы поддержки. Что касается героя, он непременно должен иметь «удачу 10». Это увеличит количество очков опыта, получаемых за выполнение задания, и сведет до минимума всяческие неприятности. Очень приветствуется привлекательность не ниже шести, что позволит взять способность «Лидер», а вашим подчиненным пригодится дополнительная броня и увеличенная ловкость.

В отряде обязательно **должен быть опытный врач**, он нужен и при обычном режиме игры, а в усиленном режиме малейшее повреждение должно быть немедленно вылечено, причем без предварительного сохранения! По этой же причине (отсутствие сохранения) практически теряется смысл вора. Даже с уровнем кражи 200% он все равно рано или поздно попадется, и придется начинать миссию сначала или истреблять население целого поселка, а это означает обрушение репутации и отсрочку в присвоении очередного воинского звания.

Впрочем, можно иметь «базового» вора, принимаемого в отряд на время нахождения на территории бункера, а затем сноваувольняемого. Отсутствие картманика в миссиях частично удается компенсировать с помощью навыка «Азартные игры», развитие которого лучше доверить командиру из-за высокой удачи.

Разумеется, было бы непростительной и даже фатальной ошибкой позволить противнику приближаться к отряду, находящемуся в усиленном режиме игры, а это значит, что все ваши бойцы должны быть специалистами только по дистанционному оружию. Желательно выбирать спутников в самом начале игры, **лучше с двумя особенностями**, чтобы не возникало трудностей с развитием и переделкой. Стоит немного задержаться с наймом бойца, как вы с удивлением обнаружите, что за время ваших раздумий герой почти догнал вас по уровню, получив при этом совсем не те способности, которые требовалось отряду.

Играя в режиме «Реальный папан», ни в коем случае не следует разыскивать все секретные локации. Ближе к концу игры проявится очень неприятный баг (описанный в соответствующем разделе), и придется снова и снова выполнять одно и то же задание, пока не удастся дойти до базы и записать игру. Начав очередную миссию, сначала



■ Кто сказал, что нельзя отключить энергию при помощи когтя смерти и пары гранат?

следует выполнить наиболее сложную ее часть, и, если это удастся, остальное не вызовет проблем. Например, в «Сент-Луисе» первым делом нужно очистить остров, однако нечего и думать штурмовать остров в пешем порядке, потеряете весь отряд! Необходимо въезжать через главный вход на БТР, постоянно его ремонтируя.

Именно в этом режиме игры допускается **прием химпрепараторов**, но не любых, а только «Баффаута» и «Психо» — они действуют на протяжении длительного времени, повышая стойкость, ловкость, защиту от обычного оружия, и главное — увеличиваются количество очков действия. Все остальные «Энерджайзеры» обладают коротким периодом действия, а солдат, в разгар боя теряющий свои характеристики и способности, — малоприятное зрелище.

В заключение следует добавить, что стремительный поначалу рост героев ближе к концу игры замедляется, но бойцы все равно успеют получить 27 уровней и 9-10 способностей — вполне достаточно, чтобы увеличить все боевые навыки до максимума. И если вы уже прошли игру, попробуйте еще раз, в усиленном режиме. Острые ощущения гарантированы!

БАГИ

Такова человеческая природа — каждый уверен, что за его неприятности несет ответственность кто-то другой.

Глен Кук, «Черный отряд»

Увы, увы. Куда же без них? Перед выходом из игры не стоит сохраняться на секретной локации — загрузившись, не сможет ее покинуть. Получив финальное задание и покинув базу «Эпсилон», нельзя на нее возвращаться, даже если вы что-то забыли, — отряд будет заперт на базе. Также с большой осторожностью нужно подходить к повторному посещению секретных

локаций, по той же причине — отряд заблокируется.

Открыв все секретные локации и большую часть карты, вы рискуете напороться на еще один неприятный баг — при попытке добраться до зоны очередного задания вас раз за разом будет выбрасывать из игры. В этом случае стоит передвигаться не по прямой, а по координатной сетке: сначала по горизонтали, затем по вертикали. По непонятной причине БТР, оставленный на базе на какое-то время, отказывается трогаться с места...

■ ЭТО ИНТЕРЕСНО: если у главного героя в начале игры показатель выносливости 2-3 единицы, то в его рюкзаке могут оказаться 2 шприца с ядом. Не совсем ясно, зачем они нужны герою — может быть, чтобы бедняга не мучался с таким маленьким уровнем здоровья?

Полезный баг: все бойцы отряда перегружены оружием и еле ползут к выходу. Укажите отряду самую дальнюю точку движения, как только все тронутся с места, сохранитесь, затем загрузитесь. На короткое время отряд забудет о перегрузке и бодро побежит вперед. Еще один полезный баг: герой, поднявший в составе отряда пару уровней и по каким-то причинам уволенный в запас, при повторном найме может оказаться обладателем нескольких способностей и изрядного количества опыта, что поможет поставить его уровень вровень с отрядным.

Чрезвычайно неприятный баг, особенно опасный для одиночек: крыша здания внезапно теряет прозрачность, или, наоборот, исчезает второй этаж. Становится невозможным найти что-либо в здании или выйти с первого этажа на второй. Если один из героев заблокирован на первом этаже, его товарищу достаточно подняться на второй этаж, и дом снова целиком появится в реальности. Либо



■ Вот так всегда... Никто врачей не любит...

нужно сохраняться-загрузиться. Но что делать, если герой-одиночка воюет в режиме «Реальный пацан» и внезапно застrelает на первом этаже? Особенно часто такая неприятность происходит на территории Рок-Фолс, в двухэтажном доме налетчиков.

Если на защищаемой вами карте есть подземелье, то, прежде чем спускаться туда даже одним бойцом, непременно соберите все трофеинное оружие с убитых. В противном случае, поднявшись на поверхность, вы рискуете обнаружить исчезновение трупов вместе с оружием. Крайне неприятное явление, которое не хочется считать задумкой разработчиков, — с убитого врага или погибшего союзника невозможно снять броню. Необходимые вам предметы экипировки и оружие лучше покупать сразу после их появления в продаже, иначе, пока вы будете обследовать Пустоты в поисках денег, снаряжение бесследно исчезнет из магазина. Во время ремонта танка с видимым постоянством появляются сообщения: «Уже отремонтировано». Не обращая внимания, повторяйте попытки снова и снова — у танка должно быть 500 единиц стойкости.

■ ЭТО ИНТЕРЕСНО: на локации Скотт-Сити одна из пулеметных турелей очень боится снайперского огня: стоит сделать по ней пару выстрелов, как она начинает... спасаться бегством, пытаясь укрыться в соседнем здании или комнате охраны!

Танковая пушка — самое мощное оружие в игре, но, во-первых, вести из нее эффективный огонь может только мастер тяжелого оружия, во-вторых, она работает лишь в Ньютоне. При попытке открыть огонь по противнику, встреченному на случайной локации, танк сопровождает его перемещение поворотом башни — и только.

МАЛЕНЬКИЕ ХИТРОСТИ

Все продумать невозможно.
Но нужно хотя бы стараться.
Глен Кук, «Черный отряд»

Все трупы, находившиеся в локации до вашего появления, обязательно нужно обыскивать. На них может оказаться уникальное оружие или другие полезные предметы, как, например, **все виды книг** на трупе Рипли при входе в Грейт Бенд. Аптечки и медикаменты у медиков Братства Стали лучше не покупать за деньги, а выменивать за оружие, так как они оценивают его гораздо дороже, чем интенданты. С некоторыми персонажами на картах миссий можно вести разговор или сыграть в азартную игру. И то, и другое следует делать сразу — не исключен вариант, что при повторном обращении ни говорить, ни играть с вами не станут.

Отдельные способности появляются не каждые три-четыре уровня, а между ними. Например, способность «Упор лежа», снижающая вероятность попадания противника по вашему персонажу, появляется сразу после достижения четвертого уровня. Заходя на очередную локацию для выполнения задания, непременно осматривайте ее карту: это поможет найти слабые места противника. Если с одним из ваших бойцов случилась неприятность, именуемая «Перевязкой», полечите его с помощью аптечки врача, к нему снова можно будет применять аптечки первой помощи.

Следите, чтобы никто из вашего отряда случайно не оказался поблизости от зеленых радиоактивных луж, особенно надолго. Два человека спустились в подземелье для его зачистки, оставив упирая снаружи, рядом с такой лужей. К моменту возвращения товарищей упиря получил лучевую болезнь, потеряв способность двигаться и использовать оружие. Даже после того, как были израсходованы все запасы антирадиона, пришло очень долго ждать, пока упиря смог двигаться.

Если у вашего врача минимально возможный уровень успешного



■ Охотники на бегемотов.

лечения, 25-40%, лучше сохраняться перед каждой его попыткой. В противном случае вместо лечения запросто можно сломать пациенту руку-ногу, а то и ослепить.

В некоторых местах, чтобы получить задание, нужно **поговорить с местным лидером**. Например, с мэром Джанкшен-Сити или с начальником упырей в Квинси. Будьте внимательны, сразу после разговора может начаться нападение врага, лучше заранее расставить бойцов на ключевые позиции. Отдельные работы невосприимчивы к тому или иному виду оружия: бегемоты абсолютно не обращают внимания на огнемет, но страшно боятся электромагнитных боеприпасов.

А Барнаки и роботы-миротворцы защищены именно от электромагнитного импульса...

■ ЭТО ИНТЕРЕСНО: если у вас в отряде три бойца, можно попытаться избежать жертв среди племени вачуту в Леории следующим образом. Самый выносливый боец остается наверху и отвлекает на себя огонь турелей, второй меняет положение рубильника, а третий пробегает разблокированные двери. При хорошей координации действий не пострадают ни ваши бойцы, ни мирное население.

Почти все секретные локации расположены попарно. Если вам удалось найти одну, побегайте вокруг нее — возможно, сразу или немного погодя рядом откроется еще одна секретная локация. Локация «Оцеола» в этом плане вообще уникальна: вокруг нее треугольником вершиной вверх всегда располагаются шесть секретных локаций, только их названия могут меняться.

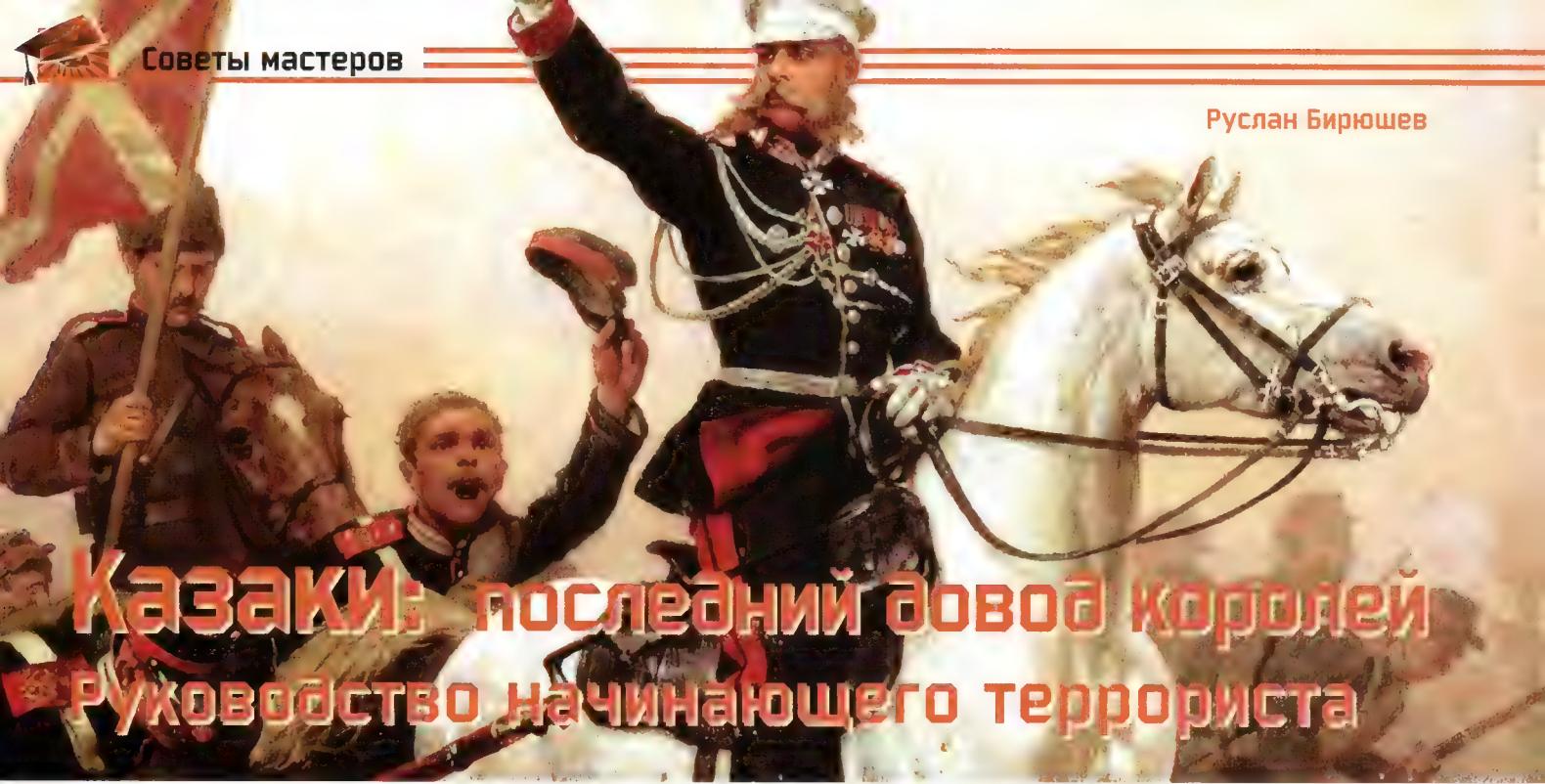
Второй такой треугольник находится рядом с базой «Бета» — один из его углов всегда лежит на одну клетку выше базы. Одной из серьезных проблем является вынос награб... добывшего в честном бою, особенно если пришлось иметь дело с мутан-

тами и локация завалена тяжелыми пулеметами. Ставим в точку выхода одного-двух бойцов, потихоньку приносим и загружаем в их рюкзаки все добытое, не обращая внимания на «перегрузку» и «паралич».

Когда отряд закончит свои дела и переместится на базу, носильщики окажутся в его составе. Вероятно, переноска на руках перегруженных оружием товарищ представится остальным бойцам отряда более легким делом, чем разгрузка их рюкзаков. Иногда, например в Грейт-Бенд, роботов можно уничтожать подручными средствами, заманивая их в зону короткого замыкания, под пресс или взрывая бочки рядом с ними. Вот только очков опыта в этом случае не полагается.

Отправившись на штурм убежища №0, лучше взять с собой максимальное количество боеприпасов и снаряжения — пополнять запасы будет затруднительно. Естественно, попавшие в финальную локацию герои будут перегружены и парализованы. Сажайте их в ракетоносец, разгружайте рюкзаки в багажник, заезжайте под козырек убежища и высаживайте подальше от входа единственного персонажа, предварительно забрав вещи из багажника, — этот герой будет вашим интендантом.

Вы все еще здесь? Это хорошо! Знаете ли вы, что в Скотт-Сити можно найти секретную комнату, в Буэна-Виста целый секретный этаж, а выше или вражеское оружие может быть выведено из строя точным выстрелом? Стрельба одиночными из автоматического оружия увеличивает дальность выстрела и урон, при определенных условиях можно увидеть, как выглядит вход в убежище №0 после ядерного взрыва, а роботы всякий раз разрушаются по-разному, в зависимости от того, били их кулаками, вели по ним пулеметный огонь или метали в них импульсную гранату. Пришло время это узнать! Бегите быстрей — вполне возможно, вы еще успеете купить Fallout Tactics! Удачи!



Казаки: последний довоод королей Руководство начинающего террориста

В этой статье мы рассмотрим стратегическую игру, успевшую стать классикой жанра. Несмотря на преклонный возраст, она и по сей день сохраняет стойкий круг поклонников. А заложенные в игровой процесс возможности позволяют не просто воевать стенка на стенку, но и применять немало изощренных тактик по подрыву вражеской империи. О них мы и поговорим.

Жанр
стратегия в реальном времени

Разработчик
GSC Game World

Издатель
CDV Software Entertainment

Издатель в России
Руссобит-М

Похожие игры
Cossacks: European Wars,
Cossacks 2

Сетевые режимы
локальная сеть, интернет

Рейтинг журнала

78%



БОЛЬШЕ ЗНАЕМ – ЛУЧШЕ ПАКОСТИМ

Перед тем как начать разорять поля, грабить мирных жителей и получать от жизни прочие удовольствия, сделаем небольшое теоретическое отступление.

Интересно, что «Казаки» стали одной из первых игр, обзаведшихся «многоресурсовой» системой. Большинство старых, да и множество нынешних стратегий имеет только один ресурс — деньги либо их заменитель. Иногда добавляется энергия или некий строительный материал — дерево, камень. В «Казаках» **шесть** видов независимых ресурсов: золото, железо, уголь, камень, дерево, еда. Отсутствие любого ресурса может привести к поражению.

Золото — игровая валюта. Добывается в шахте, имеет самый высокий обменный потенциал на рынке, требуется для закупки большинства отрядов, особенно войск XVII века. Если у вас кончится золото, офицеры не смогут формировать отряды, пушки перестанут стрелять, а тяжелые военные суда и наемники взбунтуются и начнут нападать на всех подряд. Все как в жизни...

Железо — материал, необходимый для производства военных отрядов (кроме наемников) и используемый в качестве боеприпасов. Добывается в шахте. Расходуется на стрельбу — без железа перестанут функционировать не только мушкетеры и артиллерия, но корабли и защитные башни.

Уголь — используется аналогично железу, но не требуется для производства большинства базовых войск.

Дерево — первый стройматериал. Используется для строительства зданий и кораблей. Расходуется на содержание деревянных укреплений (частокола).

Что интересно, «лесом» может послужить даже одинокое деревце или куст — ресурсы в игре неисчерпаемы (за исключением еды). Таким образом, из одной березки вполне реально нарубить древесины на постройку линкора. Вот она — магия для ленивых!

■ ЭТО ИНТЕРЕСНО: дерево не требуется для производства большинства наземных войск. В том числе и копейщиков. Возникает вопрос — а из чего им делать копья?

Камень — второй стройматериал. Расходуется на содержание каменных укреплений. Если у вас закончится камень или дерево, это не фатально, но в случае необходимости вы не сможете построить нужное вам здание или заделать брешь в укреплениях.

Еда — самый важный ресурс. В случае если ваши запасы провизии подойдут к концу, начнется «массовый падеж скота». То есть, прошу прощения, армии. Солдаты и крестьяне начнут дохнуть один за другим. Как-то неприятно...

Уже упомянутое свойство выше-перечисленных ресурсов убывать, а также обширность карт и разнообразие войск дают огромный простор для самых коварных ходов с помощью самых коварных отрядов. А вот и они.

ГУСАРЫ В ГОРОДЕ – ЖИЗНЬ НАЧАЛАСЬ

Прежде чем приступить к «террористическим актам», нужно сначала определиться, чем и кем их проводить. Фактически в «Казаках» присутствует лишь один род войск, непосредственно предназначенный для диверсионно-подрывной деятельности. Это легкая кавалерия. Она включает в себя сечевых казаков и гусар, доступных практически всем странам, а также польского

«крылатого гусара» и австрийского кроата. Согласитесь, нелогично тащить с собой в быстрый налет бронированную рыцарскую конницу или медленных драгун.

■ ЭТО ИНТЕРЕСНО: исторически слово «драгун» означает «двойной солдат». Драгуны обучались ездить на лошадях, а сражаться пешком. Такая вот средневековая «мотопехота». Удивляет, что в «Казаках» его сделали конным стрелком.

Пехота в партизанской войне годится только для охраны важных пунктов и прикрытия отхода партизанских групп. Эпизодически можно привлекать артиллерию.

Из всего перечисленного основной «вредитель» — сечевой казак. Это наемный боец, доступный любой стране с самого начала. Высочайшая скорость передвижения и неплохая атака делают казака королем налетов на начальной стадии игры. А небольшая, всего в полсотни золотых, цена позволяет плодить его в изрядном количестве и без особых угрозений совести отправлять на верную смерть.

Гусары же — скорее «антитаризанско» подразделение. Этот довольно-таки дорогой и медленно производящийся кавалерист появляется лишь в восемнадцатом веке. К этому времени противник, скорее всего, уже успеет создать надежную систему защиты от набегов, и использование гусара себя не оправдает. В качестве «карателья» он годится гораздо лучше. Скорость позволяет ему на равных конкурировать с казаками, а улучшения на оружие, не доступные, как известно, наемникам, дают возможность побеждать их без особых потерь. И чуть подробнее об остальных:

- Крылатый гусар** — польский воин, обладающий свойствами и гусара, и тяжелого рейтара.



! Воздушный шар совершенно бесконтрольно носит ветрами по всей карте. Но бесстрашные астронавты каким-то образом ухитряются передавать разведданные на землю.

Медленнее первого, но немногим слабее последнего. Может использоваться не только как диверсант, но и в прямом сражении.

• Кроат — австрийский конник. Тот же самый гусар, но слабее и дешевле. Доступен уже в семнадцатом веке. Неплохая замена сечевому казаку, так как не потребляет золота.

• Украинский сечевой казак — доступен Украине. От наемного отличается лишь способностью к улучшениям и большим запасом здоровья.

Кроме того, к операциям можно привлекать флот и артиллерию. Особенно мортиры, но о них мы поговорим чуть позже.

ВРЕДИТЬ, ВРЕДИТЬ И ЕЩЕ РАЗ ВРЕДИТЬ!

Итак, кони напоены, сабли заточены. Вперед? Нет! Прежде чем что-то делать, надо сначала подумать. В партизанской войне тактика не менее важна, чем в открытом сражении. Для начала — разведка. С первых минут игры рассыпайте во все концы карты шпионов. Сначала просто крестьян, а с появлением дипломатического центра и сечевых казаков. Как можно быстрее определите расположение сырьевых районов врага. Сырье... Оно ему не надо!

После перехода в восемнадцатый век при первой же возможности **постройте воздушный шар**. Стрелять он не умеет, зато открывает всю карту. Это не только позволит точно узнать дислокацию частей и зданий противника, но и даст избежать множества пакостей от «тумана войны». Затем наметьте себе первоочередные цели. Главной вашей мишенью долж-

ны стать **шахты** (особенно золотые!) и мельницы. Шахты наиболее уязвимы, так как их можно строить лишь на определенных точках, разбросанных по всей карте.

! ЭТО ВАЖНО: имейте в виду, что при попытке захвата шахты часто взрываются. Поэтому действовать следует так — оттянуть охрану в сторону и изрубить. После этого подвести к шахте одного солдата и попробовать ее захватить. В худшем случае вы потеряете этого бойца.

Лишившись денег и боеприпасов, самый могучий враг упадет на колени. Кстати, учите — летучие отряды не должны вступать в открытые столкновения! Если объект охраняется полусотней копейщиков — ищите другую цель либо действуйте хитростью. Маячите на глазах у солдат охраны, отманивайте их по одному, атакуйте в другом месте, вынуждая врага снять часть войск для отражения нападения.

! ЭТО ВАЖНО: всегда проводите в Академии исследование, показывающее шахты на карте. Это не только ускорит развитие, но и поможет находить цели для набегов.

Не упускайте также возможности пошалить в тылу. Если враг вывел войска из города, свяжите их боем, а летучей конницей тем временем наведайтесь к городскому центру противника. Уничтожая жилые дома, вы уменьшите лимит войск вашего оппонента. Очень эффективны налеты на мельницы группами смертников. Также уничтожайте крестьян, работающих в поле. Даже если уцелеет мельница, поступление

еды в закрома недруга замедлится. А оставшись без провинта, враг, скорее всего, вымрет сам.

ПАРТИЗАНИЯМ ПО СИСТЕМЕ

Теперь рассмотрим несколько тактик, применимых к конкретным случаям.

День «Д» в миниатюре

Если разведка обнаружила любую деятельность противника на побережье, следует загрузить войска на морской транспорт и в обход вражеских морских заслонов, вдоль противоположного берега, наведаться к ним в гости. Прелест такой операции в том, что для нее сгодится даже пехота. Кроме того, иногда можно провернуть хитрый трюк — пока десант громит охрану и избивает беззащитных рабочих, привезенные с собой крестьяне отгораживают кусок берега каменной стеной.

Когда к врагу приходят подкрепления, десант отступает внутрь построенного укрепления, где его должен ждать лекарь (священник или мулла). А транспорт тем временем уже возвращается со второй порцией войск, обязательно с гаубицами. И по суше атакуют отвлекающие войска. Вряд ли враг успеет подтянуть артиллерию для штурма. Выгруженные гаубицы расчищают навесным огнем пространство перед стенами, а десант переходит в контратаку. Подло? Эффективно!

Смерть карателям!

Если противник обзавелся «отрядами быстрого реагирования» из гусар и активно уничтожает высываемые вами диверсионные группы, действовать следует так. За пределами видимости противника прямым группой копейной пехоты или тяжелой конницы. Затем проводим ложный налет. Гусары врага пускаются в преследование диверсантов и попадают в засаду! Диверсанты заходят к ним в тыл, отрезая путь к отступлению. Перебить всех карателей в любом случае не получится (если соперник не окажется совсем неопытным и не бросит их на копья). Однако проверните этот трюк несколько раз подряд, и вскоре враг начнет крепко задумываться, прежде чем послать войска в погоню.

Бах, бах... и мимо!

Иногда для диверсии применяется артиллерия. Если враг окружил отдаленные выселки крепостными стенами, используйте мортиры — легкие и дальнобойные пушечки. Соберите за пределами видимости превосходящие силы легкой кавалерии и немного гренадер (можно наемных). Потом подкатите несколько мортир, приставьте к ним охрану и начните обстреливать ворота вражеской крепости. Или пушечные башни, если они есть. Противник вас игнорирует?

Обстреливайте шахты внутри крепости! Такое он вам не простит.

Когда войска выйдут из крепости, дайте им ввязаться в драку с охраной мортир. Затем частью конницы атакуйте вышедших из крепости, а часть — перебросьте к воротам, перекрывая их. У врага будет два выхода — возвращаться под защиту стен, рискуя, что вы ворветесь внутрь «на плечах» защитников, либо закрыть ворота, обрекая их на гибель. Одновременно с атакой на гарнизон перебросьте к крепости гренадер. Пусть они вынесут кусок стены, чтобы ваши конники ворвались в оставшийся без охраны форт. Взорвав шахты и порубив крестьян, срочно ретирайтесь! Мортиры, скорее всего, придется бросить. Делайте все очень быстро, иначе вы рискуете дождаться на свою голову «зондеркоманду».

! ЭТО ВАЖНО: в отличие от крепостной стены, частокол, во-первых, простреливается насквозь в обе стороны, а во-вторых, уничтожается любыми видами войск. Его вполне реально порубить саблями или исколоть копьями.

Операция «Морской лев»

После определенных улучшений рыбачие лодки вполне в состоянии обеспечить город провизией и без помощи мельниц. Для лихих кавалеристов они недосягаемы. Что делать? Используйте скоростной флот. Думаете, яхта и куттер годятся только для разведки? Отнюдь нет. Ворвавшись в бухту, кишащую вражескими лодками, они способны нанести противнику страшный урон. Дело в том, что **крупные корабли могут не только расстреливать вражеские лодки из пушек, но и давить**. Прикажите яхте пройти сквозь плотную группу рыбачих лодок противника, и большая их часть превратится в обломки. Делать это можно прямо на глазах у вражеского флота — уничтожите юркие суденшки «яхт-класса» не так-то просто. Ловко маневрируя, они будут уклоняться от вражеских ядер, не прекращая своего черного дела. Здесь вам очень пригодится дорогостоящее улучшение «Новые парусные системы», доступное в Академии.

! ЭТО ВАЖНО: у рыбачих лодок есть странная привычка сбиваться плотными группами и грести на месте. Обычно это происходит, когда лодок слишком много. Пользуйтесь этим, такие скопления — идеальная мишень.

• • •

На этом мы завершим обзор игровых коварств. Помните, что это лишь шаблоны — многое зависит от вашей собственной фантазии!

Age of Conan: Hyborian Adventures

Баллада о вольном стрелке

- Разбор умений лучника
- Создаем колоды для эффективной игры
- Лучник против всех игровых классов
- Основы игры в команде, или Как стать наиболее полезным
- Спасись от нескольких противников, а потом отомстить

И живут да поживают,
Всем запретам вопреки,
И ничуть не унывают
Эти волные стрелки.
Спят, укрывшись звездным небом,
Мох под ребра подложив.
Им, какой бы холод ни был,
Жив — и славно, если жив.

B. Высоцкий

Жанр
онлайновая ролевая игра

Разработчик
Funcom

Издатель
Eidos Interactive

Издатель в России
1С

Похожие игры
Lineage II, World of Warcraft

Адрес в сети
www.ageofconan.com

Рейтинг журнала

90%



Как было обещано в прошлых статьях, мы начинаем разбор игровых классов в Age of Conan. И первым на очереди стоит лучник. Нет, не следопыт и не стрелок, а именно лучник. Хочу заметить, что в этой статье мы не будем разбирать игру за арбалетчика. Она сильно отличается и будет рассмотрена в будущем. А сейчас берем в руки лук, вешаем за спину колчан со стрелами и отправляемся покорять мир Ибории...

УМЕНИЯ

В Age of Conan очень важную роль играет выбор колоды умений. На форумах ежедневно появляются все новые и новые варианты, а новички раз за разом ошибаются, разрабатывая свои варианты. Умелые игроки пытаются подсказать, но обычно все сводится к фразе: «Делай, как я!» Мы решили исправить сложившуюся ситуацию. Именно поэтому разбор класса начнется не с готовых колод, а с изучения умений. Если как следует разобраться, что дает та или иная способность, потом легче будет избежать элементарных ошибок.

Лук

Левая ветка

Focused Fire — в течение пятнадцати секунд усиливает все атаки из лука на 61,2. Перезарядка умения — одна минута. Не брать его мы не можем — оно первое, однако нельзя назвать Focused Fire бесполезным или даже проходным. Благодаря ему урон от приемов становится гораздо выше, что

приятно не только в PvP, но и в обычной охоте на монстров.

НА ЗАМЕТКУ: умение не работает с арбалетом.



Bow Specialization — на 15% увеличивает шанс попасть по противнику второй рукой, а также на 13,7 единиц повышает урон при стрельбе из лука. Отлично пассивное умение. Особенно полезно на первых уровнях, когда лучник использует меч и кинжал.



Rapid Stabs — на пять секунд (при полном развитии умения) сокращает время до повторного использования Incapacitating Stabs. При этом полное время перезарядки — тридцать секунд. Сокращение слабое, умение — аналогично.



Splintering Puncture — дает способность, которая в течение пятнадцати секунд может перебросить кровотечение на противников, стоящих рядом с основной целью. Мягко говоря, не самое полезное умение.



Quick Shots — в теории значительно сокращает время перезарядки всех

приемов. На деле польза сомнительна. Flame Barrage не затрагивает, Heart Seeker откатывается всего на три секунды. Проходное умение.

Fire Stance — увеличивает на тридцать все дальнобойные атаки (Ranged), а также частенько добавляет ко всем выстрелам 50-60 единиц урона огнем. Берем обязательно.

ЭТО ВАЖНО: урон от некоторых умений зависит и от уровня игрока. На сороковом огненной стойка дает намного меньшую прибавку, нежели на восемидесятом.



Sulfurous Burst — позволяет обнаруживать спрятавшихся врагов. Найти можно только того врага, который находится прямо перед вами. Для большей эффективности нужно использовать следующее умение.



Sulfurous Blast — лучник стреляет вокруг себя огнем и выкидывает из невидимости всех врагов. Достаточно эффективно, но можно и не брать, сэкономив очки на что-то другое.



В рейде очень важен баланс классов. Хотя игроков много, необходимо минимум шесть танков и шесть целителей. А вот много лучников не требуется...

Fire Trap — огненная ловушка. Попав в нее, враг получает небольшой урон (примерно 50-60 единиц в секунду). Использовать ее я бы не советовал — все-таки «растянутый» по времени урон не дает лучнику преимуществ. Однако нам придется полностью развить это умение. Без него двигаться дальше нельзя.

Combo — Immolation — в ближнем бою при помощи меча лучник может испугать цель. Раньше страх длился около семи секунд и не сбивался атаками. Сейчас его ослабили, и враг может сразу же прийти в себя после первого выстрела. А может и не приди. Работает случайно. Но, так или иначе, умение необходимо. Пока враг охвачен огнем, мы можем отбежать от него и начать стрелять. Как и сбивание с ног, не дает жрецам и магам дочитать заклинания — иногда очень полезно.

Improved Immolation — если возле основного противника стоят еще два-три монстра, есть вероятность, что их тоже охватит огонь. Полезно далеко не всегда — настоящий массовый испуг не получится, и тратить на это умение очки я бы не советовал.

Flame Barrage — дает прием, полностью повторяющий умение *Salvo* (град стрел) пятого уровня. В последнем патче несколько ослабили, но все равно наносит приличный урон (когда больше *Salvo*, когда меньше). Вдобавок несколько секунд после выстрела враг получает по 50 единиц урона в секунду. Главный минус — двухминутная перезарядка. Брать надо, но хочется, чтобы умение все-таки хоть как-то отличалось от стандартного приема лучника.

Правая ветка

Eagle Eye — на пять метров увеличивает расстояние стрельбы. Полезная штука, берите.

Tendon Rupture — на несколько секунд увеличивает действие приема *Pin*



Вы спрашиваете меня, что делать лучнику после восьмидесятого уровня?
Как что, копать!

дое вложенное очко шанс увеличивается на 33%). Активируется на десять секунд и перезаряжается раз в минуту. Замечательнейшее умение, ведь критический выстрел лучника по силе равен однокнопочному приему. Незаменим в PvP, крайне полезен в PvE.

ЭТО ВАЖНО: Critical Aim намного сильнее бьет с *Salvo* и *Flame Barrage*.

Marked Target — наделяет лучника умением, которое на двадцать секунд повышает наносимый выстрелами из лука и арбалета урон по выбранной цели. При этом в полную мощь (+46 единиц урона) работает, только если мы нанесли врагу пять обычных выстрелов. В PvP малополезно и действительно хорошо показывает себя лишь в эпических подземельях. Перезаряжается три минуты.

Marked for Death — улучшает прошлое умение; теперь прибавка идет не только к лукам и арбалетам, но и ко всему оружию ближнего боя. Необходимо только в группе и в основном при битвах с боссами.

Volley Volley — умение в течение 15 секунд наносит примерно по 400 единиц урона всем врагам возле основной цели. Действует, только когда мы стреляем «белыми» выстрелами. Позволяет уничтожать по пятьдесят врагов, но действует только раз в три минуты и актуально лишь в группе с другими игроками.

Архетип

Здесь мы разберем полезность умений применительно к лучнику — и только к нему. Речь не пойдет о пользе или вреде этих умений убийце или варвару.

Excellent Balance — лучник на пятнадцать секунд становится неуязвим к сбиванию с ног. Умение очень полезно, поскольку многие бойцы ближнего боя, особенно варвары,

— большие любители опрокидывать противников.

Natural Protection — на пять процентов (по одному за каждый уровень умения) увеличивает сопротивляемость ко всем школам магии. Неплохо, но на другом конце стола есть сопротивляемость к атакам ближнего боя.

Sub Subtlety — уменьшает агрессивность монстров. Мне лично было жалко тратить очки.

Second Wind — умение каждую секунду восстанавливает по 224 единицы выносливости. Работает пятнадцать секунд, перезаряжается десять минут (ниже будет умение, которое сокращает перезарядку до пяти минут). Довольно полезная вещь, особенно в PvP.

Keen Senses — сокращает время перезарядки умения Search. Буду откровенен, ни разу не брал этого умения. Вам тоже не советую.

Quick Recovery — после того как лучника сбивают с ног, в течение трех секунд восстанавливается приблизительно тысяча единиц выносливости. Нас не так часто сбивают с ног, да и с выносливостью проблем нет. Сомнительная инвестиция.

Toughness — на пять процентов повышает сопротивляемость ко всем физическим атакам. Лишь я выбирал это умение, поскольку сложнее всего приходится именно с теми, кто носит большие мечи и дубинки. С магами немного проще.

Acrobat — за каждый уровень умения дает по 1% к шансу уклониться от атаки. Для лучника довольно полезная штука. Кроме того, это берется для открытия следующего уровня в ветке.

Endurance — при полном развитии на пять минут сокращает перезарядку умения Second Wind. Обычно не хватает очков. Но если в вашей колоде будут лишние, можно развить.



В битвах за тотем лучник исполняет роль защитника. Он ставит ловушку перед входом на базу и прячется от врагов.

Escape Artist — дает умение, которое сбрасывает замедление и опутывание корнями. Очень полезно для лучников, поскольку им необходимо как можно быстрее отбежать от противника, навязывающего ближний бой.

Swift Shadows — увеличивает скорость передвижения лучника в скрытности. Бесполезно.

Concealment — немного повышает уровень невидимости команды. Тоже бесполезно.

Mountaineer — сильно снижает повреждения от падений с гор. Также позволяет, «не ломая ног», прыгать с гораздо большей высоты. Нельзя сказать, что умение важное, но помогает убегать от врагов — спрыгнул с горы и убежал, не теряя в скорости.

Wiles — еще сильнее понижает агрессивность монстров. Если решили понижать агрессию при помощи умений, стоит брать.

Distraction — снижает уровень ненависти всей группы. Исключение: бойцы в Defensive Stance. Эгоистичным лучникам брать точно не стоит.

Agile Mind — дает лучнику постоянно работающее заклинание, которое сбрасывает «страх» сразу же после его наложения. Очень удобно в борьбе против жрецов, которые любят пугать лучников.

Ambush — позволяет мгновенно убить вражеских прихвостней. Странное и чертовски бесполезное умение.

Brutality — за каждый уровень умения вся команда получает 5% к шансу срабатывания завершающего удара. Действует умение пятнадцать секунд, а перезаряжается три минуты. Брать по вкусу.

Trickery — «скидывает» монстра с лучника и отправляет его обратно на солдата. Ниже мы рассмотрим тактику «возвращения» противника. Для нее не требуется это умение.

Cheat the Reaper — появляется возможность, что после смерти лучник тут же воскреснет возле своего надгробия. Забавное умение, но назвать его необходимым сложно.

Арбалет

Арбалетную ветку мы разберем лишь частично. Лучнику в ней придется всего несколько умений; об остальных же имеет смысл говорить, лишь когда мы будем рассматривать арбалетчика отдельно.

Puncture — все атаки дальнего боя могут нанести врагу кровоточащую рану, которая за каждую секунду отнимает примерно по двадцать единиц здоровья. Для лучника это практически бесполезное умение, поскольку берем мы его довольно поздно (гораздо важнее развить ветку лука). Да и такой маленький урон не играет роли.

ЭТО ВАЖНО: *Puncture* сразу же выводит игрока из ошеломления. Так что будьте осторожны.

Crossbow Specialization — для продвижения ниже по дереву нам понадобиться выбрать либо это умение, либо следующее. Crossbow Specialization на два процента увеличивает шанс уклониться от удара, так что брать нам следует именно его.

Scatter Shots — увеличивает ширину колонных атак. Работает только с арбалетом — не тратим очки.

Clear the Field — противник, пораженный приемом Incapacitating Stabs, отбрасывается назад, после чего замед-

А ЧТО, ЕСЛИ ВРАГ НЕ ОДИН?

Бывает так, что на лучника нападает сразу двое противников. И, как ни странно, это очень часто заканчивается смертью одного из них. Лучник, конечно, не сразу убивает неприятеля, но вот потом месть его жестока. Сейчас мы постараемся ■ очередной раз поквитаться с обидчиками.

Если враги еще не сбили вас с ног, сразу же защищайтесь от столь неприятной участи. Замедление и обездвиживание вы можете сбросить, поэтому врагу остается надеяться лишь на ошеломление. И если вы его перекили, как можно быстрее бегите вперед, бросая под ноги врагам ловушку. Неплохо сразу же использовать Second Wind, а также спрятать оружие (без него мы бегаем быстрее). При этом старайтесь уйти в невидимость.

Как только враги вас потеряют, возвращайтесь к ним. Если они бьются с монстрами, отлично — это упростит задачу. В противном случае будет несколько сложнее, но тоже реально. Выберите целью более хилого бойца — и стреляйте в него из невидимости, потом применяйте Critical Aim, Focused Fair и любой сильный прием. Если враг не в тяжелой броне, сбивайте с ног и добивайте любым приемом. Остается только вновь убежать от оставшегося в одиночестве противника. В общем, старый добрый «kiting» к вашим услугам, господа.

ляется скорость его передвижения. Очень важное умение, которое не раз спасет в PvE и сильно поможет в PvP. Брать обязательно.

Blocker — дает умение, которое раз в две минуты повышает на 50% (при полном развитии) шанс уклониться от удара. Работает пятнадцать секунд. Из недостатков — в половину снижает наносимый лучником урон. Крайне полезное умение. В PvE помогает выдержать удары «корсавшегося» босса, а в PvP позволяет пережить град ударов любого бойца.

Debilitating Aim — на 2% увеличивает эффект от приемов Crippling Snipe и Armor Ripper. Полезно для эпических подземелий. Но в обычном бою пользуемся редко. Берем по желанию.

Master Archer — повышает урон только от арбалетных приемов. Лучнику брать **не надо**.

Pitch Pots — на момент написания статьи гранаты не бросались. Так что...

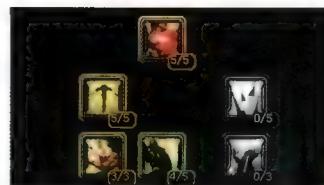
Shattering Stance — эта стойка работает и с луком и дает небольшой шанс сбить противника с ног любым выстрелом. Действует на высоких уровнях редко, и жертвовать ради призрачного шанса наносимым уроном жалко.

КОЛОДЫ УМЕНИЙ

Теперь, после разбора умений, рассмотрим два интересных варианта колод, которые можно из них составить.

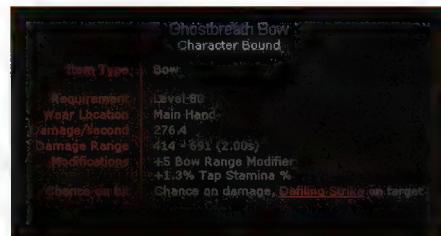
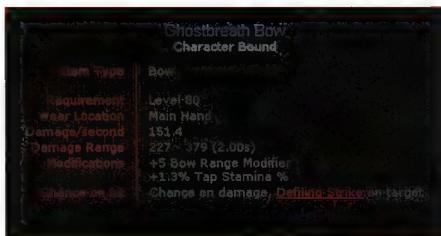
PvP-колода. «Неуловимый»

Суть колоды — сделать бойца, который сможет легко избавляться от вредных негативных эффектов и накладывать свои. Использовать эту колоду довольно сложно: игро-



ку потребуется хорошая реакция. Придется очень быстро стучать по клавиатуре, а также с умом выбирать новую позицию.

В ветке лука я первым делом отказался от **Rapid Stabs** и **Splintering Puncture**, поскольку они совершенно не оправдывают вложенных очков. Скоротать пять секунд из тридцати — не очень-то и полезно, а накладывать кровотечение еще на одну цель в PvP практически без толку.



↗ Увеличение урона от огненной стойки и умения Focused Fire.

В **Tendon Rupture** очки вкладываем только для получения двух следующих навыков. Они нам пригодятся как в PvP, так и в PvE.

Из стоек выбираем огненную, ведь для ее получения не надо разивать никаких других умений. По нанесенному урону она выше снайперской, однако шанс промазать выше. За это ее часто относят к PvE, но это не совсем верно. Количество точных попаданий в снайперской стойке не намного больше — прибавка-то всего в 2%. Так что экономим очки для более нужных умений.

В правой ветке лука не выбираем **Marked Target**, поскольку делать пять «белых» выстрелов в PvP — рассточительство. За это время можно провести два приема, которые либо убивают противника, либо не обратимо подорвут его здоровье. Что уж говорить о **Marked for Death** — это умение если и подойдет для PvP, то только массового. И, возможно, оно было бы к месту, будь перезарядка быстрее. Сейчас тратить на такое умение десять очков я считаю преступлением.

Volley тоже не слишком хорошо показывает себя в PvP, поскольку работает только с обычными выстрелами. А в Age of Conan побеждает тот, кто наносит огромный урон в секунду. Именно поэтому враги умирают не от «белых» выстрелов, а от приемов.

Sulfurous Burst берем лишь по одной причине — не хватает вложенного очка для дальнейшего продвижения.

Теперь перейдем к архетипной ветке. Там берем умения, которые помогают избежать негативных эффектов: **Excellent Balance** несет сбить лучника с ног, **Escape Artist** сбрасывает замедление и обездвиживание, **Agile Mind** защищает от испуга. Остальные три умения я брал в большей степени для открытия следующего ряда в ветке. Однако назвать бесполезной защиту от физических атак или возможность уклониться от удара сложно. **Second Wind** хоть и работает раз в десять минут, но очень часто выручает как в простых сражениях с игроками, так и в «мини-играх».

В арбалетной ветке нам надо взять **Clear the Field** и **Blocker**. Эти умения позволяют защититься от врага, который уже добрался до слабого и уязвимого тела лучника. В **Blocker** вложено всего четыре очка, поскольку мы израсходовали весь свой запас. Колода готова. Чуть ниже

мы поговорим о том, как ею пользоваться в PvP, а сейчас рассмотрим PvE-вариант.

PvE-колода. «Помощник»



будет опрокидывать монстра, когда «танк» надо срочно восполнить здоровье.

В отличие от PvP-колоды, здесь я решил брать «марку» и все последующие умения. Как правило, эпических монстров группа убивает довольно долго, и три минуты перезарядки умения — не беда. **Volley** здесь тоже хорошо себя проявят, особенно против боссов, призывающих прихвостней.

Я также взял **Silent Shot**. Выше говорилось, что лучник может собственными силами не «срывать» монстров, но для этого ему надо контролировать наносимый урон. То есть снижать его. А мы стараемся сделать максимально полезного для группы бойца. Поэтому и быть мы будем как можно сильнее. **Quick Shot** помогает быстрее перезарядить все умения, к тому же нам нужно вложить куда-то одно очко.

От левой «огненной» ветки лука я отказался, поскольку **Flame Barrage** сейчас не особо сильный прием, а пугать монстров приходится редко. Освободившиеся тринадцать очков можно вложить в архетипную ветку. Там берем все умения, которые понижают агрессию лучника, а также полностью развиваем **Second Wind**.

ЛУЧНИК НА ТРОПЕ ВОЙНЫ

Умения рассмотрены, колоды составлены, и лучник отправляется в бой. Сначала он сразится с игроками,

а потом спустится с группой в подземелье и там будет бороться против эпических монстров.

PvP

Лучника можно назвать одним из сильнейших в сражении против игроков классом. Давайте рассмотрим его поведение в схватке со всеми прочими классами.

Жрецы

Во многих MMORPG лекари — слабый в PvP-класс. То ли дело «Конан» — здесь жрецы на высоких уровнях стали чуть ли не опаснейшими противниками. И какое-то время слуге Сета мог противостоять только следопыт.

В одну общую категорию я возьму жреца Митры и слугу Сета. Против них мы сражаемся практически одинаково. За одним исключением — слуга несколько сильнее в PvP, и мешать с ним не стоит.

И вот сражение уже началось — жрец бьет по нам магией и молится своему богу. С первых же секунд выпиваем бутылки и стреляем во врага при помощи однокнопочных приемов за исключением **Heart Seeker**. Нам необходимо вынудить врага вылечиться мощным заклинанием. Обычно его применяют после того, как останется всего 30% здоровья.

Не используйте **Salvo V** или **Flame Barrage** сразу же. Подождите, пока враг не применит испуг (который сбросится моментально) и ошелом-



↗ Если монстр сорвается, я кину ловушку и спрячусь за стеной. Враг не пройдет!



Лучники вновь и вновь отправляются в Кешату. Сейчас там можно найти полный комплект брони на 75 уровне.

ление (его придется переждать). В противном случае враг сбывает прием, и мы потратим время впустую.

ЭТО ВАЖНО: особо хитрые жрецы намеренно ждут, когда мы начнем использовать Salvo или Flame Barrage. Обманем их — запустите Salvo II. Враг сбывает его, потратит контролирующие умения, а мы потом спокойно поразим хитреца сильнейшим приемом.

Держитесь как можно дальше от противника — у вас преимущество в дальности стрельбы. Поэтому используйте замедление и ловушку. При этом не переставайте стрелять. При этом надо обязательно включать приемы. Обычными «белыми» выстрелами мы просто не проблема его лечение.

Как только враг использует сильнейшее заклинание, восстанавливающее здоровье, сбиваем его с ног, запускаем Critical Aim вместе с Focused Fair и стреляем при помощи Heart Seeker. Враг встанет лишь тогда, когда стрела от приема уже вонзится в его тело. И если противник остался жив, добейте его любым однокнопочным умением.

ЭТО ВАЖНО: Critical Aim вместе с приемом Heart Seeker наносит примерно в два раза меньше урона, чем при использовании его перед Salvo V или Flame Barrage. В некоторых случаях пробуйте менять их.

Увы, сбивать с ног на расстоянии мы можем только на 80-м уровне (или раньше, но надо использовать арбалетную стойку). На более ранних уровнях (или в случае неудачи прошлой тактики) действие происходит следующим образом.

Мы по-прежнему ждем, пока жрец не вылечит себя мощнейшим заклинанием, а потом мчимся к нему. Как бы далеко ни находился враг, используйте спринт и, чтобы не растратить выносливость, включайте Second Wind. Подбегая к врагу, не забудьте запустить Excellent

Balance — жрецы умеют сбивать с ног. Теперь надо опрокинуть врага при помощи Incapacitating Stabs, а дальше точно так же используем Heart Seeker (или Salvo V). Если враг после этого выжил — надо его испугать. Пока он корчится и бегает, проводим еще один прием (возможно, есть смысл отойти чуть-чуть назад).

ЭТО ВАЖНО: лишь в редчайших случаях пытайтесь сильно отдалиться от жреца или перегруппироваться на более дальнем расстоянии. Умный противник не побежит за вами, а вылечится и будет снова готов к битве. Зачем начинать все заново?

Так можно противостоять слуге Сета и жрецу Митры, но с шаманом приходится драться несколько иначе. Он тоже лечит себя, вот только урон наносит лишь в ближнем бою. Поэтому наша задача — остановить его и перекрыть его лечение ливнем из стрел.

Шаман умеет быстро выбираться из ловушек (два других жреца тоже, но в их случае это не критично), поэтому особо надеяться на них нельзя. Хотя совсем не брать в расчет обездвиживание не стоит. Шаман все-таки секунду-другую остается на месте, а за это время мы можем отбежать подальше.

ЭТО ВАЖНО: когда шаман вас догонит, не поворачивайтесь к нему спиной — бегите быстро навстречу. Иначе получите удар в спину и сильно потеряете в скорости.

Так как же поймать противника? На замедлении! Враг не может избавиться от этого эффекта, а вот мы — легко. Поэтому стараемся замедлить врага, поймать его в ловушку, а потом, отбежав подальше, выпустить Salvo V или Flame Barrage с поддержкой Critical Aim.

Можно, в принципе, рискнуть и применить ту же тактику, что и с другими жрецами: опрокинули,

выстрелили, испугали, выстрелили. Но шаман очень болен в ближнем бою, и лишний раз подбегать к нему не хочется.

СЛУЧАЙ ИЗ ПРАКТИКИ: бой с шаманом может длиться очень долго. Как-то раз на шестидесятом уровне я дрался с «медведем» ровно полчаса. Враг никак не мог поймать меня, а я не пробивал его лечение. Приходилось раз за разом убегать и ждать, когда же кубики упадут так, что мой прием нанесет критический урон. В четыре часа утра мне наконец повезло...

Учите, что с шаманом гораздо проще драться уровня до шестидесятого-семидесятого, после он становится гораздо серьезнее.

Хиляки ближнего боя

В этой категории находятся варвар, вестник Ксотли, а также убийца. Все они наносят огромный урон, но умирают довольно быстро. Однако если нападают первыми, лучнику приходится очень сложно.

Наиболее опасный противник — варвар. Он, как и все разбойники, может заблокировать сбивание с ног, вырваться из ловушки, избавиться от замедления. Ему чихать на страх — он ничего не боится. Точнее, боится, но всего лишь секунду. Именно поэтому с ним очень сложно драться. Вдобавок у него в запасе огромное количество контролирующих умений.

Тут лучнику остается одно: подложить врага на защиту от опрокидывания. Работает Excellent Balance всего пятнадцать секунд, поэтому если враг включил его, подбегая, стоит замедлить его, бросить под ноги ловушку и как можно быстрее сбежать (все наши манипуляции замедлят противника лишь на две-три секунды). Включайте Second Wind и сами избавляйтесь от негативных эффектов. Когда пройдет примерно пятнадцать секунд с того времени, как варвар впервые подбежал к вам, — сбивайте его с ног стрелой. Потом Critical Aim и Salvo V. Если не убили, пытайтесь добить другими приемами или же отбегайте и ждите, пока не спадут иммунитеты. Тогда мы сможем либо замедлить врага, либо вовсе остановить.

ЭТО ВАЖНО: действительно сильно опасаться надо лишь варвара с большим двуручным мечом. Те, кто бегает с двумя одноручными, — практически неспособны контролировать противника.

Похожая ситуация и с убийцей, за одним исключением — обычно ему хватает одного приема с предварительным критическим выстрелом. Уже очень мало у противника здоровья.

Случается драться и с убийцами, которые не вкладывают очки в архетипную ветку. Жалкое, признаюсь, зрелище. В ловушку ловится, с ног сбивается, испуга боится. Главное,

спиной к такому не поворачиваться, чтобы замедлить «ударом в спину» не мог.

ЭТО ВАЖНО: у убийцы очень мало контролирующих умений. И одно из основных — сбивание с ног и последующее ошеломление. Если вы это пережили, бой наполовину выигран.

С вестником Ксотли на фоне настолько неконтролируемых товарищ сражаться намного проще. Он по-настоящему опасен лишь после превращения. В образе демона вестник находится от 27 до 35 секунд. Это не очень долго, и лучнику лучше все это время просто бегать от противника. Замедлите его, сбивайте с ног, подкидывайте ловушки.

ЭТО ВАЖНО: вестник может сбрасывать все замедляющие эффекты, однако после «срыва» на нем не появляется иммунитет. Так что если он снова быстро бегает или не стоит на месте — замедлите и кидайте ловушки. Работает его защита всего раз, а потому лучнику легко справится с медленным противником.

Когда вестник вновь становится человеком, можно проводить стандартную тактику. Либо ловим в ловушку, потом начинаем расстреливать, либо сначала замедляем, потом сбиваем с ног, а после всаживаем несколько стрел. И он умирает. Просто замечательно!

Солдаты

«Танки» — не самые приятные для лучника враги. Тяжелая броня плохо пробивается стрелами, и сражения против солдат делятся довольно долго. Особенно сложный противник — хранитель. Когда он одет в полный доспех, стоит в защитной стойке и пьет бутылки, остается только разводить руками.

Если хранитель не захочет умереть, мы вряд ли его убьем. Пытаемся отбежать от него, ловим в ловушку, смотрим — он уже отдыхает и за секунду полностью восполняет здоровье.

Бой против хранителя в атакующей стойке напоминает сражение с варваром или вестником Ксотли. Тактика примерно та же.

Намного проще биться с тамплиером или же завоевателем. Главное — не подпускать их к себе, постоянно замедлять, ставить ловушки и пугать. Единственный недостаток — сбить с ног противника в тяжелой броне практически невозможно.

На ранних уровнях сражения с «танками» не представляют сложности. Когда хранитель еще не надел полный доспех, а тамплиер не изучил мастерское высасывание жизни, мы легко разделяемся с противником меньше чем за минуту. Но с каждым новым уровнем биться все сложнее...

■ ЭТО ИНТЕРЕСНО: говорят, что одно из важнейших умений в борьбе с хранителями — активно звать на помощь товарищей.

Маги

Чуть ли не во всех MMORPG лучник — главный противник магов. В принципе, Age of Conan не исключение. Маги, хоть и наносят сильный урон, все же не отличаются крепким здоровьем, а потому мрут как мухи. Так что если они не смогли убить лучника сразу же, позже шансов у них не будет.

С демонологом бой довольно прост. Если после ошеломления мы остались живы, опрокидываем врага, используем Critical Aim, а затем Salvo (FB, HS). Противник еще жив? Тогда одним приемом исправим это досадное упущение.

С некромантом несколько сложнее. Когда он валяется на земле или бегает в испуге, его слуги все равно бьют лучника. Но это не должно нас сильно отвлекать. Как только некромант напустит слуг, опрокидываем их в ближнем бою, потом ставим ловушку и бежим непосредственно к хозяину. Теперь остается только сбить его выстрелом с ног, а затем использовать два приема. Можно для верности испугать. Но это уже по желанию.

■ ЭТО ВАЖНО: если некромант не использует слуг, а сражается лишь магией, боремся с ним точно так же, как и с демонологом.

■ СЛУЧАЙ ИЗ ПРАКТИКИ: некроманты очень часто сражались со мной по хитрой тактике: напускали слуг, а сами уходили в невидимость. Многие ненавидят такие битвы, а мне все равно. Использую умение, которое ищет всех людей и монстров в окружении, нахожу там имя врага, а затем бегу к красной точке на карте. Легче всего обнаружить противника, кинув ловушку под ноги. Он появляется прямо перед нами и вскоре гибнет.



■ Во время борьбы с бойцами ближнего боя часто приходится брать в руки меч и кинжал. Все приемы надо проводить моментально, иначе лучника просто разберут на куски.

Лучники

Надо сказать и пару слов о том, как противостоять лучнику, если и сами вы бегаете с луком и стрелами. Зачастую в таких боях выигрывает тот, кто раньше выстрелил. Враг первыми же выстрелами снимает половину здоровья — что ему потом противопоставишь? А когда оба противника одновременно начинают сражение, приходится биться по очень простой схеме — сбили с ног, а затем пользуясь приемами до победного.

КАК ПОБЕДИТЬ ЛУЧНИКА?

Если же вы играете другим классом, а лучники не дают вам проходить, надо срочно учиться их убивать.

Сражаясь в ближнем бою, крутиесь вокруг противника. Прыгайте, разворачивайтесь в разные стороны и не останавливайтесь. Так попасть в вас из лука будет практически невозможно. Стрелку в такой позиции надо убегать, но некоторые игроки теряются и продолжают использовать приемы. Их персонажи обычно довольно быстро умирают.

Если у вас есть ошеломление или испуг, используйте его, когда лучник активирует Salvo или Flame Barrage. Даже если в персонажа попадут уже две стрелы, после того как прием будет сбит, здоровье вернется к прежней позиции.

Никогда не бегайте по тому же пути, что и лучник, потому как он всегда кидает за собой ловушку. И очень часто стрелок крутился возле злополучного красного круга.

■ НА ЗАМЕТКУ: ловушка ставится раз в минуту и лежит на земле тридцать секунд.

Когда лучник переключается на меч, резко отбегайте (если вы, конечно, не умеете сбрасывать испуг, противостоять сбиванию с ног и чихать хотели на обездвиживание). Многие контролирующие умения у лучника работают именно в ближнем бою.



■ В любом сражении лучнику надо восполнять здоровье и выносливость бутылками. Не соглашайтесь драться без них. Это основа тактики лучника.

И самая результативная тактика против лучников для «танков» и многих других бойцов — держаться на максимальном от стрелка расстоянии и, когда он использует прием, выходить из зоны прицеливания. Так вы подождете, пока не перезарядится Charge, а затем с его помощью очень быстро доберетесь до неприятеля.

Не гнушайтесь пользоваться прикрытиями. Спрятитесь за дерево или угол и ждите, пока нетерпеливый лучник не подбежит к вам поближе. Такая тактика очень часто результативна, поскольку стрелок считает себя намного сильнее (это ведь не он трусливо прячется!) и потому не боится подходить на опасное для него расстояние.

PvE

Положим стрелы обратно в колчан и отправимся собирать группу — мы спускаемся в одно из подземелий.

Лучник — едва ли незаменимый в группе персонаж. Он не наносит больше всех урона, не бьет сразу по нескольким монстрам, нет у него и отличных ослаблений, которые делают противника легкой жертвой для группы. И единственное, что может делать стрелок, — просто наносить максимальный для себя урон и не «срывать» монстра.

Первое, что всегда делает стрелок во время атаки на монстров, — выбирает местоположение. Здесь все зависит от типа врагов. Если они сбиваются с ног, пугаются и так далее, встаньте где-то в пяти-шести метрах от них. Это поможет побыстрее подбегать к противнику.

После того как место будет выбрано, начинаем стрелять. Первым делом стоит использовать Shadow Strike и только после него — все остальные приемы.

■ ЭТО ВАЖНО: никогда не начинайте бой с Critical Aim. Критический выстрел вместе с мощным приемом (Flame Barrage или Salvo) практически стопроцентно привлечет внимание противника.

■ ЭТО ВАЖНО: поскольку активное блокирование частенько спасает лучнику жизнь, во время групповых походов стоит бегать со щитом и мечом. В PvP актуальнее меч плюс кинжал.

• • •

В мелких группах, где всего двадцать человек и нет танка, лучник зачастую играет его роль. У него много здоровья и средняя броня — следопыт самый крепкий боец после солдата. Если вам понравится этот класс и вы освоите азы игры за него, то вскоре станете очень сильным бойцом. А пока — до встречи на полях сражений!

Феликс Морозовский



Warhammer 40000: Dawn of War – Soulstorm

Работа над ошибками

Люди не подозревают об ошибках, которых не совершают.

Сэмюэл Джонсон

На этот раз мы поговорим об игре, претендующей на звание киберспортивной дисциплины, хотя и не сыскавшей пока на этой арене должного места. На мой взгляд, если произвести некоторые изменения, игра будет достойна присутствия в номинациях практически всех турниров. Однако сегодня я хотел бы поговорить не об этом, а о том, какие ошибки подстерегают нас на пути к вершинам рейтинга. Все нижеперечисленные ляпы и ограхи выбраны из собственного опыта, а также по результатам просмотра многочисленных записей начиная с Warhammer 40000: Dawn of War. Итак, приступим...

Жанр
стратегия
в реальном времени

Разработчик
Relic Entertainment

Издатель
THQ

Издатель в России
Buka Entertainment

Похожие игры
Company of Heroes,
Rise of Nations

Сетевые режимы
локальная сеть,
интернет

Адрес в сети www.dow-darkcrusade.com

Рейтинг журнала

95%



ОШИБКИ ДО НАЧАЛА ПАРТИИ

Мы уже знаем, что ошибиться можно еще до того, как игра началась. Сюда входят: «ошибка оборудования» — когда вы используете не те устройства, к которым привыкли; «ошибка настроек» — в случае, если вы привыкли играть на самых высоких разрешениях, а компьютеры в клубе, в который вы пришли, не могут их поддерживать; и «психологическая подготовка». Помимо этих общих положений хотелось бы остановиться еще на некоторых важных моментах, характерных для рассматриваемой игры.

Дезинформация игрока. Понятное дело, что перед тем, как играть в какую-либо игру, следует тщательно ее изучить: просмотреть все строения, бойцов, командиров, заклинания... Однако не все так просто. Нет, конечно, знать это нужно, но этого недостаточно! Так, например, нигде в самой игре не указаны такие важные факты, как скорость атаки или про-

цент попадания. Бывает также, что нанесенные повреждения вообще не соответствуют написанному. Думаю, самый яркий пример такого безобразия — мастодонт. При его номинальных 1730-2114 единицах урона дай бог, чтобы он нанес хотя бы 400. А если учесть скорость его атаки и неповоротливость, картина будет совсем безрадостной. Не лучше и ситуация с дальней атакой, тут такой же «оптический обман зрения». Словом, в этой игре не все вещи таковы, какими кажутся, и лучший способ узнать реальные способности бойцов — проверить их в бою. Но и это еще не все!

Ресурсы. Основное отличие Warhammer от большинства стратегий даже не в том, что здесь за единицу войска принимается отряд, а в таком важном параметре, как ресурсы. В большинстве игр у каждой из сторон есть определенная база с ресурсными месторождениями и некоторое количество месторождений поблизости. Иногда есть и так называемые «спорные месторождения».

ЭТО ВАЖНО: спорными месторождениями называют такие источники ресурсов, которые находятся на границе психологической территории двух игроков. Чаще всего они расположены в центре карты.

Обычно чтобы захватить дополнительный источник дохода, нужно взвести какое-либо строение, нанять определенный род существ и как следует защитить (или спрятать) свое месторождение. Такое большое количество требований делает создание дополнительных баз трудоемким и сложным процессом. Также это означает, что ближайшие к вам месторождения ресурсов вряд ли будут захвачены противником.

Но в Warhammer дела обстоят совсем иначе. На карте имеется ограниченное количество точек, контроль над которыми обеспечивает вас ресурсами. Захват таких точек крайне прост и не требует ничего, кроме отряда, способного поднимать флаг (а это около 90% всех пехотинцев). Защита захва-



■ Зная возможности всех бойцов противника, такой бессмысленной потери войска можно избежать.

ченной точки происходит почти автоматически путем возведения, а затем улучшения наблюдательного поста. То есть чтобы укрепить источник ресурсов на довольно длительное время, вам достаточно всего одного отряда бойцов и одного рабочего. Это крайне облегчает задачу захвата ресурсов, что позволяет захватить все возможные точки на карте. Однако такой несложный процесс захвата месторождений делает точки легкой мишенью для врагов, и постоянный переход «спорных участков» из рук в руки становится обычным делом. Важно понимать, что, занимая точку, вы не только получаете преимущес-

тво для себя, но и лишаете преимущества вашего противника.

«Где же притаилась ошибка?» — спросите вы. А все очень просто: игрок, который, исходя из опыта игры в другие стратегии, уже уверился, что так называемые «спорные места» лучше просто пропускать и не пытаться их захватить, будет экономически уступать противнику.

Также довольно сложно правильно разработать систему защиты своих ресурсов. Чаще всего в других играх места сбора ресурсов обозначены достаточно четко, их не так много, и защитить их довольно легко. На картах Warhammer

таких мест обычно пять, не считая реликта. И все они расположены достаточно далеко друг от друга, что затрудняет использование стандартных схем защиты.

Кроме того, стоит всегда помнить, что потерять свой экономический потенциал вы можете так же легко, как его приобрели. К тому же уничтожить экономику противника можно гораздо меньшими усилиями, чем победить его армию в сражении.

Казармы. Важно правильно понимать значение казарм. В большинстве игр казармы — ключевое строение, отсутствие которого полностью останавливает прирост вашей пехоты. Их уникальность и необходимость, как правило, заставляют игроков строить не одно такое сооружение. Но, как уже упоминалось, в Warhammer дела обстоят по-другому. Каждый отряд сам по себе может производить бойцов, а значит, наличие более одного сооружения такого типа не имеет смысла. Это и создает так называемую «ахиллесову пяту» в структуре базы игрока. Игрок, уверенный, что из-за количества отрядов он может пренебречь таким строением или, в случае потери казарм, не возводить новые сразу же, рискует попасть под огонь, уничтожающий целые отряды, что приведет к полной неспособности пополнять войска во время боя. Кроме того, отсутствие казарм не позволит создать более высококачественных бойцов, когда будут готовы соответствующие улучшения.

■ Такое расположение отрядов космодесанта не дает оркам эффективно нападать. Даже телепорт и перелет громил не переломит исход битвы. Этую армию лучше всего «ловить» в движении.



Микроконтроль. Ошибки, связанные с непониманием специфики управления армиями, как нельзя яснее выражены именно в Warhammer. Давайте рассмотрим пример из Warcraft. Допустим, вы играете за Альянс, у вас в отряде есть пехотинцы, волшебницы и целители, а против вас Орда, и армия противника состоит из бугаев, волчьих всадников и служителей предков. Техника игры за обе стороны очень проста: Альянс будет стараться атаковать волшебницами бугаев и предков, а пехотинцами — всадников. Орк же будет убивать всадниками волшебниц, а бугаями — пехоту или героев. Но даже если несколько бугаев будут атаковать волшебниц, ничего особо не изменится, так как в «основной массе» все будет происходить так, как и задумано. Но в Warhammer нет «основной массы». Здесь каждый отряд на счету, и очень редко их количество превышает заветную психологическую константу 7±2, а значит, удержать их в сознании во время боя достаточно легко.

Из всего вышесказанного следует, что на первый план выходит не просто отвод раненых бойцов, а правильная расстановка сил на поле боя и своевременное использование свойств отрядов. Это нужно распланировать еще до начала боя и четко отработать схему действий.

Для успешной игры в Warhammer необходимо полное планирование и понимание всех действий на всех этапах игры — от дебюта до эндшиля.

ШЕСТЬ

Ошибка выбора стратегии. Эта ошибка — одна из наиболее распространенных и роковых в Warhammer. Выбор стратегии практически на 70% определяет вашу победу или поражение.

Так, например, если вы выберете излюбленное развитие в сторону высоких технологий на карте, где точки влияния расположены далеко друг от друга, опытный противник просто не позволит вам поднять экономику до необходимого уровня. Или же вы можете упустить момент, когда противник наиболее уязвим, из-за того, что не знал, какую стратегию он выбрал. В общем, именно правильный выбор собственной стратегии и осведомленность о стратегии врага — главный залог успешной игры в Warhammer.

Семь

Ошибка улучшения постов. Частенько игроки так спешат развить свою экономику, что улучшают заведомо обреченные посты. Не знаю, откуда взялась такая тенденция, но факт остается фактом. Хочу отметить, что возведение поста на «нечаянно» захваченной точке противника — отнюдь не ошибка. Ведь, закончив возведение поста, вы возвращаете себе часть ресурсов, а также усложняете врагу перехват точки. То есть малыми усилиями получаете большие преимущества, чего не скажешь



об улучшении точки, которую, скорее всего, в ближайшее время снесут.

Сюда же можно отнести и склонность производить улучшения на добывчу ресурсов именно во фронтовых постах, которые в случае неожиданного нападения падут первыми.

Ошибка в выборе места строительства. Хотя строений в игре немного, многие игроки из-за этого умудряются совершать огромное количество ошибок. Самая популярная из них — конечно же, беспорядочное строительство генераторов. Чаще всего их возводят по принципу «где рабочий, там и строю», не учитывая того, что генератор — одно из самых хлипких строений, а его разрушение наносит серьезный удар по экономике. Если конкретнее, генераторы частенько возводят в местах, отдаленных от основной базы, рядом с каким-нибудь постом. После чего противник, проведя блицкриг в этом районе, почти полностью уничтожает вашу экономику.

Отдельно отмечу особую опасность ошибочного выбора места строительства для орков, так как технологическое развитие у них сильно зависит именно от агитпунктов «Граа!», а также для некронов, у которых генераторы — фактически единственный источник дохода. Им такая ошибка может обойтись особенно дорого.

СЛУЧАЙ ИЗ ПРАКТИКИ: я добирался до высоких мест рейтинга за многие расы, но особую привязанность у меня сыскали орки и некроны. Играя за некронов против самих некронов, замечашь, что прежняя любовь компактно возводить генераторы в углу карты (чтобы за ними было легче следить и защитить) здесь вредна. Одна из излюбленных тактик — быстрая разведка и высадка свежевателей с целью уничтожить генераторы. При этом, если они будут сто-

ять очень близко друг к другу, то станут легкой целью для противника. Поэтому в таких играх я возводил генераторы исключительно «звездочкой» вокруг некрополиса.

ГЛАВНАЯ ПАРТИЯ

Ошибка разведки. Самая распространенная ошибка — поиск не в том месте и непонимание того, что, собственно, нужно искать. Так, например, если вы не заметите у врага готовый завод и тот успеет выпустить несколько единиц техники, справиться с ними будет крайне сложно. В Warhammer специализация отрядов настолько ярко выражена, что ни один противопехотный отряд не сможет оказаться сколько-нибудь достойного сопротивления тяжелой боевой технике.

Первое, что вы должны найти, — ключевые строения, отвечающие за технологическое развитие, чтобы хотя бы приблизительно знать технологические возможности своего врага. Также следует обратить внимание на количество улучшенных постов противника, чтобы оценить его экономический потенциал. И наконец, отдельное внимание уделять ресурсной базе — генераторам. Их неправильное расположение может сыграть вам на руку. Если вы играете против орков, обратите внимание и на агитпункты «Граа!».

Ошибка в подборе войск. Самая популярная ошибка в этом деле — чрезмерная любовь к одному виду бойцов. Так, например, орки могут увлечься производством громил или же заказать слишком много рубак, эльдары — сделать несколько лишних отрядов жнецов, а Хаос — культистов. Это чревато тем, что в нужный момент у вас может не оказаться ни средств, ни возможности создать новый отряд, способный противостоять неприятелю. Если, к примеру, враг построит боевую технику...

Наглядная иллюстрация одной из лучших тактических идей. В составе армии три отряда пауков варпа и аспидов.

Армия врага — два полностью оснащенных и улучшенных отряда космодесанта с библиотекарем, отряд серых рыцарей и два дредноута поддержки.



Ошибка в выборе места сражения. Место сражения — один из ключевых параметров. Игроки почему-то напрочь забывают о такой мелочи, как местность, хотя им и показывают специальные обозначения над головами их бойцов — где они получают больший урон, а где меньший.

Помните, любое укрытие защищает вас только от дальних атак, и вода уменьшает защиту тоже только от выстрелов. Так что спасать в тяжелом укрытии пехоту от рапторов бесполезно. Тяжелое укрытие замедляет передвижение ваших войск и не дает им никаких преимуществ, даже наоборот: если вы надумаете там сражаться, противник будет получать меньший урон! Помните о специализации ваших бойцов и всегда используйте местность с учетом этого фактора.

Не пренебрегайте изучением карты перед боем, запомните лучшие места для обороны. Это могут быть места скопления постов или же окопы, узкие проходы и, конечно же, берега рек. Оцените возможные бреши в обороне противника.

Ошибка обороны. Полагаясь на орудия улучшенных постов, игроки не уделяют должного внимания обороне базы и самих месторождений. А за ними нужно следить в оба! Конечно, на начальном этапе игры еще нет бойцов, способных уничтожить пост так быстро, что вы не успеете среагировать и привести подкрепление... Но уже к середине партии у эльдаров появляются огненные драконы, у космодесантников — дредноуты, а у Хаоса — осквернители, и это еще далеко не полный список. Начиная с середины партии вы должны хорошо знать за тем, чтобы вашей экономике ничто не угрожало. По большей части вам в этом поможет, конечно, разведка. Разведчики сообщат вам о том, что противник готов строить бойцов, способных в неудачный

момент пройти на базу и уничтожить вашу экономику. Также разведка должна вовремя оповестить о приближении вражеских воинов.

Ошибка готовности. Здесь я хочу рассказать не о собственной готовности к атаке, а о более тонкой ошибке — неправильной оценке готовности вашего противника. Разведка часто приносит полезные сведения, которые не всегда правильно понимаются. Зачастую игрок, выбрав то или иное развитие, всеми силами старается достичь необходимого уровня, тогда как противник делает то же самое и получает заветных бойцов и нужные улучшения примерно в одно время с вами. А значит, как и вы, будет полностью готов к сражению. Не всегда стоит слепо следовать своей изначальной задумке. Иногда, вовремя остановившись и подумав: «А что я могу сделать такого сейчас, чтобы не дать врагу получить то, что он хочет?», вы сможете выиграть игру.

Для этого вам, конечно, понадобится изучить большую часть стратегий других рас, чтобы лучше понимать все их сильные и слабые стороны, уметь вовремя опознавать стратегии, которыми пользуется противник, и принимать правильные контратаки.

Ошибка управления. Это странно, но, как показала статистика, многие игроки в упор не хотят изучать особенности войск и правильно использовать их способности. Последствия печальны. Исключение могу составить только те случаи, когда противник допускает еще более грубые ошибки. Попытаюсь описать триколор лидеров этого сезона...

На первом месте с хорошим отрывом, конечно же, использование стрелков в качестве рукопашных бойцов (исключаем те случаи, когда нужно обезвредить особенно опасный отряд противника). Помните, что апокалипсисы и ближнем бою хорошо справляются только с греччинами

■ «Удачно» забежавший на вашу базу отряд огненных драконов может сильно подорвать экономику. Дополнительная группа разведчиков могла бы подстраховать...

■ Последовательность действий очень проста: прыгаем аспидами к армии противника, раскидываем ее в разные стороны одним-двумя выстрелами и сразу же телепортируем пауков варпа на место битвы. В живых не останется никого!



ми, в от орочных стрелков в ближнем бою не больше пользы, чем от отряда разведчиков.

Вторая по популярности ошибка — отвод всех отрядов одновременно. Представьте ситуацию: у вас три отряда стрелков, вооруженных болтерами, и они все дружно атакуют базу врага. Вдруг неожиданно появляются два отряда рапторов и начинают атаковать два ваших отряда. Многие, конечно, верно рассудят, что нужно просто отвести эти два отряда, а третий тем временем пусть стреляет, но на практике дела обстоят иначе. Так как большая часть игроков записывает все похожие отряды в одну группу и прикрепляет к определенной цифре, при виде отрядов рапторов они не задумываются нажимают «горячую» цифру и отводят все три отряда. И не отменяют перемещение третьего. В итоге все три отряда будут обезврежены и противник выиграет нужное время.

Наш бронзовый призер — ошибки улучшений. В арсенале всех рас существует множество улучшений. Некоторые из них нужно исследовать каждую игру, другие в случае «лишних» ресурсов, а некоторые — только ко от чего делать. Так, например, осколочные гранаты космодесантникам нужны как воздух, но их делают не так уж часто. Или улучшение защиты для орков — без него отряды просто беспомощны. К таким улучшениям можно отнести способность выключения зданий у скульпторов эльдаров. Она может надолго затормозить развитие космодесанта или Хаоса, но многие игроки игнорируют такие способности. Это серьезная ошибка.

■ СЛУЧАЙ ИЗ ПРАКТИКИ: в игре за орков одной из моих любимых тактик против космодесантника была следующая: я строил два отряда стрелков и обязательно брал с собой отряд рубак и старшего сварщика. На началь-

ном этапе игры это стандартная армия, у противника к тому времени есть как минимум два отряда космодесантников и командор. При встрече с ними я всегда знал, что это выигрышная для меня ситуация. Не задумываясь телепортировал отряд рубак со сварщиком в гущу войск противника, а затем делил их на два отряда, каждый из которых отвлекал один отряд врага ближним боем, пока их сносили мои стрелки. Это вынуждало соперника отступить и отдать мне кусок территории, а на ней частенько находилось что-нибудь полезное, вроде реликта.

Конец партии в Warhammer — самое активное время игры. Чаще всего партия подходит к концу на третьем уровне технологического развития, когда можно строить почти все доступные роды войск, за исключением сверхбойцов, а развитая экономика позволяет делать это без особых усилий. Ошибку в каждой партии можно допустить всего одну, на чём и закончится игра, но вот выбор из списка ошибок весьма приличный.

■ Ошибка однозадачности. Одна из самых распространенных ошибок под конец партии — почти полное игнорирование экономики. Все это время, примерно минут пятнадцать, игрок строил посты и возводил генераторы, делал улучшения на добывчу ресурсов и захватывал критические точки. Но почему-то, достигнув высоких технологий и стабильного дохода, он забывает об этом деле, считая, что все и так работает как часы, и зачастую вмешательство в этот процесс затем никак не корректируется. Например, при уничтожении поста и снятии флага обратный процесс занимает гораздо больше време-



ни, чем если бы это произошло в начале или середине партии. Ведь большинство игроков в это время больше внимания уделяют управлению войсками и созданию новых бойцов. Этого ни в коем случае нельзя делать в ущерб экономике. Даже когда вам уже совсем нечего построить, лучше заказать второе улучшение поста, чем просто ждать неизвестно чего.

■ Ошибка цели. В конце партии технологии поднимаются до высочайших уровней, делаются всевозможные улучшения. Это приводит к тому, что войска на поле боя приобретают просто фантастическую живучесть, и буквально несколько бойцов могут конкурировать по единицам здоровья со зданиями. Иногда бороться с армией врага просто не получается, она становится для вас практически неуязвимой, но тем не менее многие игроки упорно продолжат воевать с войсками противника.

Мне известно несколько вариантов победы, но ни в одном из них нет обязательного условия «уничтожить армию врага», а значит, лучше всего не делать из этого идею фикс.

Как я уже не раз упоминал, в Warhammer совсем мало построек — как по разнообразию, так и по количеству строений в каждой партии. Я практически никогда не видел более одной казармы или фабрики по сборке машин, не говоря уже о том, насколько бессмысленно строить несколько зданий, уплачивающих войска. Если карта позволяет, стоит проводить постоянные атаки с целью уничтожения всех производящих строений и рабочих. Тогда вражеской армии наверняка придется отступить на базу, что даст вам больше времени на подготовку. А если враг этого не сделает, у вас появится отличный шанс победить, не вступая в открытое противостояние.

■ СЛУЧАЙ ИЗ ПРАКТИКИ: на одном из онлайновых турниров происходил очень интересный бой. В нем принимали участие Cha0s|train_u и Trivium4fun на карте «Встреча разумов». Затяжная партия с большим количеством ресурсов с обеих сторон, многотысячные армии, практически непрекращающиеся сражения, и никто не может перетянуть чашу весов в свою сторону. Демон крови умирал уже раза два. И вот терпение Cha0s|train закончилось, и он решил на крайние меры. Пока шло очередное сражение в центре карты, Cha0s|train послал своего верного демона крови уничтожить все строения космодесантника, начиная с производящих. Буквально в считанные секунды он сравнял с землей храм бога-машины, затем кельи-казармы и орбитальный центр. Это сильно уменьшило численность войск космодесантников, и пока второй игрок заново отстраивал все свои сооружения, он потерял практически все экономические достижения. Вот так просто: один боец решил исход битвы, хотя до этого его присутствие на поле боя не давало почти никаких преимуществ.

• • •

Мы надеемся, что приведенные ошибки заставят вас лишний раз задуматься над причинами своих побед и поражений, что-то пересмотреть, в чем-то, наоборот, лишний раз убедиться, и в итоге ваш уровень игры непременно вырастет. Наш цикл не закончен — в ближайших номерах мы обязательно пройдемся еще по некоторым популярным стратегиям. До скорых встреч!

R2: Reign of Revolution

Молодой и решительный

Девиз игры Reign of Revolution — «правил нет, есть только сила», и он точно отражает ее суть: чтобы выжить в этом мире, нужно быть сильным, уметь давать отпор и, если нужно, нападать первым. Но как это сделать, если вокруг десятки таких же, как вы? Один из возможных вариантов — выполнять задания, которые рады возложить на ваши плечи жители деревень. Пока вы будете этим заниматься, сами не заметите, как обзаведетесь неплохим оружием и доспехами, накопите некоторый капитал, наберете достаточно опыта, чтобы не использовать зелье возврата в деревню всякий раз, когда пробегающий мимо стрелок или рыцарь косо на вас глянет. Давайте вместе проследим путь героя в Reign of Revolution с самого начала — острова Гвинея — и до окончания условной «молодости» на 25-м уровне. Прочитав статью, вы также узнаете ответы на следующие вопросы:

- Зачем оставаться на острове Гвинея?
- У какого кочевника забрать доспех и оружие?
- Что лучше, Эшборн или Черные земли?
- Какой помочи ждать от гремлина?
- К кому пойти за новым мечом?

Жанр
онлайновая ролевая игра

Разработчик
Rainbow Studio

Издатель
NHN

Издатель в России
Innova

Похожие игры
Lineage 2, Guild Wars,
Perfect World

Адрес в сети
www.r2online.ru

Рейтинг журнала

79%

ОСТРОВ ГВИНЕЯ

Путь всех игроков в мире Reign of Revolution начинается одинаково — в простой одежде и с маленьким кинжалом в руке они оказываются на острове Гвинея, единственном месте в игре, где их действительно рады видеть. Это единственное место, где не работает закон «кто сильнее, тот и прав». Где после выхода из деревни нет шанса получить пулю из ружья в лоб или удар мечом в спину.

Многие нетерпеливые новички, немного побегав по острову и поняв, что атаковать других здесь просто так не получится, начинают оглашать общий чат криками: «Как уплыть с этого острова?!» Да очень просто — подойти к капитану Куку возле арки выхода в порт... И кому вы нужны на Колфорте? Первый уровень, ни брони, ни оружия, ни денег... Правильный ответ — никому. А вернуться нельзя.

Поэтому, вместо того чтобы сразу же бежать прочь, повернемся к NPC, над головой которого горит значок в виде красной буквы Q. Он (вернее — она) находится рядом с новоприбывшим персонажем — это «гид для новичков» Стакс. С разговора с ней начинается цепь заданий, которая проводят игрока по острову Гвинея, обучают основам игры и даст некоторое представление о том, что ждет его в дальнейшем.

■ НА ЗАМЕТКУ: существует цветовая кодировка значков над NPC. **Красная Q** — доступно новое задание. **Желтая** — задание в процессе выполнения, нужно или еще раз поговорить, или что-то принести.

Выполнив все задания в деревне, игрок получает несколько зелий лечения и ускорения, немного опыта и пробный **жезл вызова дракона**. «Пробный» отличается от обычного большей емкостью — он рассчитан на десять применений, против всего трех у того, который можно купить в лавке алхимика. Учитывая, что Гвинея не настолько большой остров, **советую прибе-**

речь заряды на потом — еще пригодятся, ведь побегать по Колфорту придется много.

Когда вы переговорите со всеми жителями деревни, которым есть что вам сказать, вас направят за ее пределы, к Фосту и Уолтеру, которым досаждают еноты и кролики. Выполняя их просьбы, стоит обратить внимание на то, что на карте отмечены еще двое персонажей — **Понсон** и **Пенни**. Если помочь им, можно получить от каждого по **камню усиления**. Вот только усиливать пока еще нечего, но это мы сейчас исправим.

■ НА ЗАМЕТКУ: после выполнения всех заданий у вас будет в общем счете 50 лечебных зелий, 11 зелий ускорения и 11 зелий возврата. Этого запаса при аккуратном расходовании хватит надолго.

Если вы еще не переговорили в деревне со старым рыцарем Эдом, сейчас самое время это сделать. Он расскажет о том, как стражник Бенистр пытается бороться с темными силами возле каньона Темных жрецов, и направит вас к нему. Что



■ Прав был тот, кто его тут поставил. Такая железяка любые темные силы отпугнет!

ж, такова судьба героев компьютерных игр — бороться с Темными Силами (и MMORPG не исключение), так что бежим.

Стражник очень хочет озадачить игрока поручением, но не сделает этого, пока наш персонаж не достигнет **восьмого уровня**. Ничего, вокруг водится много всякой живности, истреблением которой можно заняться до получения нужного количества опыта.

Если мы удовлетворяем требованиям стражника, он вежливо сообщает, что и сам мог бы все сделать, но у него дел по горло («дела» заключаются в основном в том, что одним своим видом и длинной алебардой он распугивает проходящие мимо темные силы). В общем, без нашего участия ничего не получится. Соглашаемся помочь и узнаем, что для спасения деревни Бенистру крайне необходимы **пять жемчужин души**, которые можно добыть, убивая летучих мышей. Не слишком задумывайтесь над тем, что стражник сообщает вам о мес-тообитании мышей, — те, что во множестве порхают вокруг него, вполне подойдут.

■ ЭТО ВАЖНО: жемчужины души появляются в инвентаре персонажа автоматически, не падая на землю. То же самое будет касаться и многих других особых предметов в дальнейшем. Сообщение об их получении выводится в системном чате игры.

Собрав нужное количество жемчужин, вручаем их Бенистру и получаем от него **оружие кочевника** (для стрелков — лук, остальным — меч). Если вы никуда не торопились и прилежно выполняли другие задания, тут же улучшайте его при помощи камней усиления.

Теперь наш путь лежит к северной части острова, где находятся **заброшенные руины** — остатки древнего эльфийского поселения, — которые сейчас облюбовали для жизни надзиратели, летучие мыши и волки-людоеды. Последние

КОЛФОРТ: ЗНАКОМСТВО С МАТЕРИКОМ

Первый вопрос, который возникает сразу по достижения 11 уровня, — куда отправиться? На выбор предлагают два вроде бы равнозначных варианта. При принятии решения стоит учсть то, что деревня Черные земли населена существенно меньшим количеством игроков, чем Эшборн (находящийся во владениях Фуриз). Собственно говоря, называть Эшборн «деревней» как-то язык не поворачивается: по игровым меркам это, по меньшей мере, небольшой городок.

Что из этого следует? Львиная доля торговых операций между игроками в Reign of Revolution совершается именно на главной площади Эшборна (или просто Эша, как его называют для краткости). Если вам нужно что-то продать — вам сюда. Если нужно получить какой-то предмет — стоит прикинуть, не дешевле ли выйдет купить его, вместо того чтобы ждать, пока он не выпадет из монстра (не забывайте, что охота всегда связана с затратами на лечение, а для стрелков еще и на боеприпасы).

■ ЭТО ВАЖНО: в общем чате часто появляется вопрос «как перевоплотиться обратно в себя?» Вариантов здесь всего два: либо подождать час игрового времени, либо подставиться под атаку монстров и погибнуть. После смерти персонаж приобретает нормальный вид.

Стражнику Говарду нужен **кристальный шар**, который можно добыть, убив надзирателя. В обмен он даст еще **два камня усиления и доспех кочевника**.

Собственно, на этом заканчиваются приключения на острове Гвинея. Теперь можно накопить еще немного опыта и денег, сражаясь с разной живностью. Особенно полезными могут оказаться **гоблины** — дело в том, что кроме серебряных монет и частей доспехов от них после смерти иногда остаются **жемчужины**. А жемчуг высоко ценится на внутреннем рынке Колфорта — цена при продаже жемчужин другим игрокам колеблется от **500 до 800 монет за штуку**. Не то чтобы на Колфорте не было гоблинов, но почему бы не совместить получение необходимого уровня с созданием некоторого начального капитала?

■ НА ЗАМЕТКУ: главное на Гвине — не торопиться. Получить 11 уровень просто, а вот шанса добыть оружие и доспех уже не будет. Поэтому не увлекайтесь вырезанием природного мира острова, а выполните сначала все задания.

■ НА ЗАМЕТКУ: если задания на острове вы пропустили, ей нужно будет принести кристальный шар надзирателя.

После этого стоит пройтись к Томи, стоящему чуть в стороне от переулка, где находится кот-кладовщик. Томи нужно всего ничего — два котята енота. Эти зверьки водятся вокруг города и мало чем отличаются от тех, которые встречались на Гвинее. Единственное, что стоит запомнить — окрестности Эшборна гораздо более бес покойное место, чем те, где вам доводилось бывать до этого. Несмотря на стражников, стоящих у ворот, толпы новичков, промышляющих здесь, притягивают сюда тех, кто любит походить на живых людей. Так что будьте внимательнее.

Дополнительные проблемы создают такие же, как и вы, «охотники на енотов», но тут уж ничего не поделаешь — конкуренция. Первым лезть в драку не стоит, еноты-то бесконечные...

Если вы вышли из города через западные ворота, можно взять задание у **стражника Брауна**, который попросит принести ему **пять жемчужин** в подарок для его девушки. Вполне может оказаться, что жемчуг у вас уже есть (помните, что я говорил о гоблинах на Гвинее?), тогда задание можно завершить сразу же. Иначе вам прямая дорога в **Долину ветра**, на северо-запад от Эшборна. Гоблины там водятся во множестве. Кроме жемчуга, стоит приберечь на будущее и одну **часть гоблинской кольчуги**. А в награду за помощь Брауну вы получите еще один десятизарядный жезл вызова дракона и вторую книгу навыков.

■ НА ЗАМЕТКУ: на игровой карте есть небольшая неточность — Долина ветра находится не совсем там, где она обозначена. Просто идите по северо-западной дороге, а гоблины найдутся.

Вернемся к Томи, отдадим ему трофеиные котята, получим взамен



■ Окрестности Эшфорда. Место обитания енотов, кабанов, кроликов и только что прибывших с Гвинеи новичков.



Совершенно бестолковый монстр. Называется просто — слизь. Умирает еще проще, чем называется.

шлем гоблина. Сразу же возьмем у него следующее задание — теперь ему нужно два куска кабаньего мяса. В обмен на них Томи расстается с перчатками гоблина.

Следующим его заданием будет пойти в **Темные пещеры** и получить там два **светящихся камня**. Камни эти — особый предмет, появляющийся в инвентаре после убийства сравнительно безобидных **слизей**. Первый уровень Темных пещер — пока что не слишком подходящее для вас место. Спокойно убить нужное количество слизей у входа не выйдет — там постоянно возрождаются тролли-охотники. Но есть одно ответвление пещеры, где кроме слизей нет никого (не считая других игроков). Чтобы попасть туда, нужно от входа свернуть направо, потом пробежать до комнаты с большими кристаллическими друзами и снова влево, в неширокий коридор. С троллями и гоблинами пока можно вообще не связываться — просто пробегите мимо, скоро они отстанут.

Параллельно с этими заданиями стоит начать помогать **Ведене** — для начала ей понадобится пять шкур гремлинов.

НА ЗАМЕТКУ: возможно, при выполнении этого задания Ведены вы получите **железный минерал**, который носят при себе некоторые гремлины. Одну штуку пока сохраните, а остальное можно неплохо продать на рынке.

Получив от Томи перчатки и сапоги гоблина, а от Ведены очередное задание (принести пять **кусков камня**, убивая хобгоблинов), можно немного схитрить. Ведена вновь посыпает нас в Долину ветра, где среди обычных гоблинов можно найти и их более рослых и сильных сородичей. Но в долине обычно негде протолкнуться от людей, кто-то постоянно будет лезть впереди нас, перехватывать жертву или выпавшее из нее добро.

Есть другой вариант. К этому времени полтысячи монет для вас уже не то чтобы очень большие деньги, поэтому стоит раскошелиться на



Надо признать, здешние тритоны сложены достаточно атлетически. Это, впрочем, не спасает их от игроков.

Ческие сапоги гоблина и очередное задание. Теперь девочке нужны орчий кинжал и шлем гоблина. Кинжал, в полном соответствии с названием, достается от зеленокожих, которые ходят толпами вокруг Лагеря орков. Только помните, что орки-воины и орки-лучники не будут терпеть присутствие человека рядом с собой и постараются убить вас при первой возможности. Награда за выполнение задания — **металлический шлем гоблина**.

А в Эшборне Ведена продолжает пугать вас своими рассказами о том, как разнообразные существа мешают людям жить. Теперь ей нужны пять **костей зомби**. Нужны — значит, нужны. Закупаем побольше лечебных зелий и идем в Землю мертвых, охотиться на этих самых мертвых.

ЭТО ВАЖНО: камень усиления действует только на оружие кочевника и части металлического доспеха гоблина (шлем, перчатки, сапоги). Остальное оружие и броню придется усиливать редкими и дорогими **свитками усиления**.

Где взять камни? После некоторых «контрактов» ими поделятся с игроком **кобольды** и **бурые медведи**. К тому же сейчас наш путь лежит именно к деревне **кобольдов**...

Если пройти чуть дальше поселения кобольдов, вы попадете в места, где живут одни хобгоблины. Запаслись лечебными зельями, приступаем к избиению зеленокожих. Кроме того, что нам понадобятся шесть кусков камня (да-да, именно шесть: пять для Ведены и еще один для Эллен), из хобгоблинов можно «вытянуть» и некоторое количество ценных предметов — оружия и драгоценных камней.

НА ЗАМЕТКУ: с аметистами, которые сейчас будут вам попадаться, на рынке игры сложилась занятная ситуация: у ювелира они стоят 400 серебряных монет, а игроки упорно пытаются покупить их за 250-300 серебра. Не попадайтесь на эту аферу.

Возвращаемся в Черные земли, отдаём Эллен кусок камня и сапоги гоблина, получаем от нее **металли-**

ческие сапоги гоблина

и очередное задание. Теперь девочке нужны орчий кинжал и шлем гоблина. Кинжал, в полном соответствии с названием, достается от зеленокожих, которые ходят толпами вокруг Лагеря орков. Только помните, что орки-воины и орки-лучники не будут терпеть присутствие человека рядом с собой и постараются убить вас при первой возможности. Награда за выполнение задания — **металлический шлем гоблина**.

А в Эшборне Ведена продолжает пугать вас своими рассказами о том, как разнообразные существа мешают людям жить. Теперь ей нужны пять **костей зомби**. Нужны — значит, нужны. Закупаем побольше лечебных зелий и идем в Землю мертвых, охотиться на этих самых мертвых.

С тканью вам придется немножко повозиться, но оно того стоит.

Во-первых, перемещаемся в Черные земли, откуда верхом на драконе несемся в сторону **Болота Черного Дракона**, где водятся ящеры. Именно из их чешуи делается ткань.

Особой проблемы ящеры для вас представлять уже не должны. Проблема в другом — вместе с вялыми ящерами на болоте живут и болотные гремлины. Свою слабость эти агрессивные существа с лихвой компенсируют количеством и скоростью возрождения. В результате выходит так, что большую часть времени вы будете отбиваться от назойливых гремлинов, а на ящеров не хватит даже ни сил, ни здоровья.

Решений у этой проблемы два. Первое — получить тем или иным образом (скорее всего, купить у кого-нибудь в Эшборне) **жезл перевоплощения**. После того как вы с его помощью приобретете форму монстра, гремлины перестанут обращать на вас внимание. Но у этого способа есть свой минус: монстр для перевоплощения выбирается случайным образом, и далеко не все варианты вас устроят. Вот и приходится перебирать облики, растрячивая заряды жезла...

Поэтому **вариант номер два**. Не стоит ограничиваться в охоте обласстью, прилежащей к контрольной точке Болота или башне, где стоит Од-



■ Гремлин-кожевенник — единственный полезный гремлин во всей игре.

изготавливающий секретные зелья скорости. Стоит немного побродить по болоту и найти такое место, где гремлины досаждать вам не будут вовсе. Одно из них находится на карте чуть восточнее отметки контрольной точки — ящеров там много, а гремлинов, наоборот, мало, и они достаточно далеко, чтобы не замечать вас даже без перевоплощения.

■ НА ЗАМЕТКУ: ящер — очень полезный зверь для заработка. Кроме чешуи, вы наверняка вернетесь из похода на болота с несколькими аметистами, старавыми монетами и зельями ускорения. А если повезет, добудете пластинчатый доспех или парные мечи для рыцаря.

Для изготовления двух кусков ткани вам понадобятся четыре куска чешуи, две бутылки обычного **средства для полировки** — его нужно купить у алхимика — и четыреста серебряных монет. Чтобы превратить весь этот набор в ткань, придется воспользоваться услугами **гремлина-кожевенника**. Живет это создание в Деревне гремлинов, неподалеку от Эшфорда, и отмечено на карте красным маркером, как и все NPC. Если же получилось так, что вы пришли к отметке, а там никого нет — возможно, стоит посмотреть вверх. Нужный гремлин стоит на мостике, куда можно влезть, поднявшись на холм.

Получив доспех доблести, можно отправиться в «свободное плавание» с целью «нагулять» персонажу **двадцатый уровень**. Можно совместить этот процесс с выполнениями заданий Харта — пусть доспех Кримсона вам пока не достанется, зато вы пройдете подготовительные этапы и после уже не будете к ним возвращаться. Принеся ему четыре чешуи тритона, четыре пера гарпии, четыре чешуи ящера и три трофея с орка-воина, вы почти наверняка достигнете нужного уровня, чтобы получить другие задания у жителей деревни.

Сесиль в Эшфорне обещает много полезной информации о скелете-рыцаре, но говорит, что ее брат, **Кевин**,

знает еще больше. Чтобы выпытать у мальца его историю, придется поделиться с ним **железным минералом** и **двумя круглыми кусками железа**.

■ НА ЗАМЕТКУ: круглые куски железа появляются у вас в инвентаре вместо старых монет после того, как их оценят антиквар. Другие возможные варианты: обычное серебро, орочья медная монета, золотой дукат либо адамантиновая монета, которую можно тут же обменять на оружие.

Кевин отправит вас к **Джейму** в Деревню изгнанников, который посоветует поговорить с **Джереми и Эльвиной** в Черных землях. Джереми всего за пять старых монет расскажет о **мече дракона**, но как его сделать, знает только Эльвина, а она хочет за рассказ кусок **кожи волка**.

Если желание мотаться по Колфорту ради одного меча у вас еще не пропало, выходим из Черных земель через северо-восточный выход и идем по дороге, пока не дойдем до развалин, за которой покажутся развалины домов. В этих заброшенных местах живут гноллы и волки-людоеды. Вам понадобятся как минимум три куска **шкуры волка**. Но это еще не все, из шкур нужно еще выделать кожу. Занимается этим наш знакомый гремлин-кожевенник, тот самый, у которого вы делали ткань из чешуи. На один кусок кожи у него уходят три шкуры, две бутылки средства для полировки и небольшая сумма серебром.

Получив нужный предмет, возвращаемся к Эльвине, которая расскажет, что изготовление меча дракона — семейный секрет «яди Шелби». Сам Шелби, стражник в Черных землях, стоит на одной из половин разрушенного моста в море. Для создания меча дракона ему понадобятся **кость скелета и костяной меч**.

■ НА ЗАМЕТКУ: меч дракона отличается от костяного аналога тем, что его можно улучшать при помощи свитков. Использовать это оружие могут все классы, кроме ассасинов.

На том же двадцатом уровне становится доступным и задание **капитана стражи Гильмора** из Черных земель. Стражник рассказывает вам о некоем редком мече орков и направляет к мальчику по имени **Нильсон** (дети в этой игре знают об оружии подозрительно много, вам не кажется?). Парнишка, который стоит недалеко от фонтана в той же деревне, просит принести ему **пять кусков металла** — и это будет, пожалуй, самым сложным в этом задании. Куски металла можно выбрать из **гоблинов-шахтеров** и **гоблинов-прислужников** в Темных пещерах. Проблема состоит в том, что расстаются зеленые поганцы с нужным предметом очень неохотно — скорее всего, к тому времени, как вы наберете нужное количество металла, ваши карманы будут забиты всякой мелочью вроде жемчужин и кусков меди. А вариант с покупкой металла на рынке крайне затратен — меньше, чем за десять-пятнадцать тысяч серебра, достать его нельзя, да и появляется он крайне редко.

Но если вы все-таки набрали пять кусков и отдали их Нильсону, он направит вас в Деревню изгнанников, к своему дяде **Джеку**.

■ НА ЗАМЕТКУ: милый стариочек Джек большую часть своего времени торгует ядами. Так что если вам нужно сделать отравленное оружие или стрелы — обращайтесь к нему.

Джек всего за два трофея с орка-воина скажет, что нужный меч может сделать **Альфред** в Эшфорне — для этого тому понадобится **слиток железа и кузнецкий молот**, которые (за некоторую плату, естественно) изготавливает **кузнец Рентмен** в Черных землях.

Но, получив требуемое, Альфред с прискорбием сообщает, что у него ничего не получилось и для того, чтобы получить **меч маны**, вам нужно взять белый свиток и орочий меч и обратиться к **орку-кузнецу** в Лагере орков.



■ Водопады в окрестностях деревни Черные земли. Этим пейзажем я могу любоваться бесконечно...

■ НА ЗАМЕТКУ: мечом маны могут вооружиться только рыцари. Персонажи других классов могут сделать его просто ради интереса или на продажу.

Теперь мы снова немного «прокрутим» время вперед до **двадцать пятого уровня** персонажа, когда вам станет доступным задание **Рона** в Черных землях. Надеюсь, что вы все еще не расстались с оружием кочевника? Если нет, сейчас самое время улучшить его до **оружия славы**.

Все, что для этого понадобится, — 50 кусков **чешуи ящера** и два **трофея рыбоящеров**. И те, и другие обитают в подземельях Болота черного дракона, куда можно либо добраться своим ходом, либо телепортироваться из Черных земель, заплатив мастеру перемещений полторы тысячи серебряных монет.

• • •

С получением оружия славы в жизни вашего персонажа заканчивается большой вступительный этап. Вы уже не тот зеленый новичок, который вертел головой на площади острова Гвинея, и даже не тот начинающий боец, прибывший на Колфорт в доспехе кочевника. С двадцать пятого уровня вами начинают интересоваться гильдии, пусть пока не слишком настойчиво, да и далеко не самые крупные, но все равно приятно. За время, потраченное на выполнение заданий, вы выучили материк, узнали, где и кто находится. Кроме того, вы наверняка уже обзавелись кое-какими знакомствами и поняли, чего вам хочется: присоединиться к кому-нибудь, продолжить воевать в одиночку или просто повременить, набраться опыта и потом постараться пробиться в ряды одного из крупных объединений игроков, существующих сейчас на материке Колфорта. Но это, господа, уже совсем другая история...

Dominions III: The Awakening

Занимательная геология

Олег Казанцев

Быть искомателем приключений в тридевятом государстве — дело привычное и практически всем известное. Быть королем этого самого тридевятого государства — штука чуть более специфическая, но тоже доступная простым смертным. А что скажете, если все ваши сказочные подданные зовут вас своим богом, а заграничные фольклорные персонажи, напротив, кличут высокочкой? Согласитесь, не очень привычная роль. Да, трудно быть богом...

Признаться, именно сложность в освоении *Dominions III* и отпугнули многих игроков, оценивших изобилие идей, интерес игры с живым соперником, но... просто не освоившихся с богатством возможностей. И все же эта игра завоевала немало наград и стала очень популярной сетевой стратегией для тех, кому «жмет» жанр RTS. Эта статья направлена как раз на то, чтобы показать новичкам — быть богом в мире *Dominions* не так сложно, как кажется на первый взгляд.

ЯРМАРКА БОГОВ

Скажи мне, кто твой бог, — и я скажу, кто ты.

Иаламен,
аркоскефальский скептик

Одна из интереснейших особенностей игры — возможность перед началом партии наряду с расой выбрать себе бога-претендента, которому и предстоит побороться за право стать новым Пантоморатором (так в мире «Доминионов» назывался предыдущий Единый бог). И не просто выбрать, но и гибко настроить — да так, что от этого может зависеть судьба всей игры.

Еще до выбора фракции вам предстоит определиться с временным периодом. Партия может проходить в одной из трех исторических эпох — Ранней, Средней или Поздней. Разнятся они не только выбором фракций, но и игро-

вым процессом. В Ранней эпохе на полях сражений господствуют легковооруженные войска, их броня и оружие чаще всего соответствуют бронзовому веку, волшебство и всевозможные сказочные животные играют в боях значительную роль, а на карте чаще попадаются магические места. В Поздней эпохе все наоборот — сильных магов меньше, различные чудища редко когда могут составить конкуренцию хорошо экипированным армиям, а магических мест на картах совсем мало. Средняя эпоха — как и положено по названию — золотая середина.

А теперь поговорим о самих богах. На их выбор главным образом влияют следующие параметры:

Физическая форма. От нее зависят боевые и магические способности бога-претендента. Главным образом форма отвечает

за то, сможет ли аватар бога оказать поддержку вашим армиям на поле боя. Учтите, далеко не каждого бога-претендента стоит пускать в завоевательные походы — риск потерять его может не окупить принесенной пользы. Чаще всего используемые на поле боя аватары делятся на игровом жаргоне на две условные категории: «громилы» и «маги-артиллеристы». Первые хороши в грубой рукопашной сече и разбрасывают врагов похлеще боевых слонов. Для них основными параметрами становятся здоровье, защита и способность **топтать врагов** (*trample*). Второй же сорт — могущественные маги, нуждающиеся в прикрытии от вражеских рейдов по тылам. Несложно догадаться, что громилы наиболее полезны на старте игры, а артиллеристы — в середине и эншпиле, когда магия будет хорошо развита.



Ярко выраженный бог-сверхбоек. Раса — Аркоскефалия. Бог — Циклоп. Развитые магические пути огня и земли делают мощного Циклопа и вовсе неуязвимым на старте игры. Благодаря этому мы и будем захватывать нейтральные провинции.

Жанр
пошаговая стратегия

Разработчик
Illwinter Game Design

Издатель
Shrapnel Games

Похожие игры
Dominions II: The Ascension Wars,
Europa Universalis 3

Сетевые режимы
интернет, локальная сеть,
электронная почта

Адрес в сети
[www.shrapnelgames.com/
Illwinter/Dom3/1.htm](http://www.shrapnelgames.com/Illwinter/Dom3/1.htm)

Рейтинг журнала

77%





Пример бога, рассчитанного на благословение священных бойцов. Раса — Абиссия. Бог — Владыка Пустынного Солнца. Развитые магические пути огня, воздуха и природы дадут пылающим (священным воинам абиссийцев) точность атак, защиту против стрел и регенерацию. Да и маги-жрецы от стрел страдать не будут.

Сила и свойства доминиона.

Как вы помните, доминионом в игре называется территория, на которую распространяется божественное влияние вашего претендента. Что характерно, она вполне может и не совпадать с вашими государственными границами, а влияет на стратегию очень сильно. Учтите, чем выше доминион, тем шире расположится ваше божественное влияние, «перебивая» порой влияние богов-конкурентов. Если вы делаете ставку именно на силу доминиона, тут есть две стратегии: «**сделка**» и «**убийца доминионов**». «Сделка» заключается в том, чтобы выбрать бога без особых физических и магических свойств, но с сильным процветающим доминионом (то есть в пределах вашего доминиона увеличиваются такие параметры, как порядок, продуктивность, урожай, удача или магия). Вам остается только поддерживать постоянный темп завоеваний, чтобы физические границы вашей империи постепенно захватывали все плацдармы на планете божественным процветанием (а не то будете работать и на себя, и на противника). «**Убийца доминионов**» — более тонкая штука. Обычно эту стратегию берут расы, терпимые к некоторым параметрам доминиона, которые стали бы вредными для других рас. Например, для Ётунхейма «Холод» второго уровня идет только во благо, тогда как большинство других отраслей страдает — падают доходы и уменьшается количество припасов. Вот и получается, что Ётунхейм сильным доминионом (8-10 уровня) и вторым уровнем Холода не только не страдает сам, но и приносит вред врагам — ведь расходящийся по вражеским землям холод губит чужую экономику. Есть и более ярко выраженные вредители — например, населенный живыми мертвцами Эрмор из Поздней эпохи.

Пути магии. Изначально каждому (ну, почти каждому) богу-претенденту доступны определенные школы магии. Они определяют не только его магические способности

но и тип усиления, которое получат **священные отряды**, если их **благословить** (учтите, что простые, не священные отряды от благословений никаких преимуществ не получают). После выбора физической формы уровень бога в школах магии можно повысить, затратив на это дополнительные очки. Также учитывайте, что усиление магических школ, в которых данный бог не специализируется, требует дополнительных затрат очков (наиболее разносторонними магами обычно становятся простые смертные — друиды, заклинатели, архимаги, ведь их затраты на изучение нового пути магии довольно невысоки). Прежде чем приступить к выбору путей магии, вам стоит решить для себя, для чего они вам нужны. Если вы собираетесь сделать из бога передвижную магическую артиллерию, надежнее всего взять смертного заклинателя и развить ему воздушную и огненную магию. Но это далеко не самый популярный метод. Благословения, если их правильно применять, могут сделать вашу армию непобедимой. Итак, прежде чем сделать ставку на **стратегию благословений**, постарайтесь задать себе несколько вопросов:

- Хороши ли священные бойцы данной расы, и можно ли их строить в больших количествах?
- Нуждается ли эта раса в постройке священных отрядов, или она вполне может разработать победную стратегию и без них?
- Кто будет благословлять бойцов? Есть ли у расы сильные жрецы (ведь благословения третьего уровня значительно эффективнее первоуроновых)?
- Может ли раса для развития путей магии пожертвовать качествами доминиона?

Если на три из четырех вопросов вы ответили «да», можно перейти уже к выработке конкретной стратегии. Учитывайте следующие моменты:

- Дешевые и не очень живучие священные отряды хороши, если давать им **атакующие способности**

(тут пригодятся **пути крови и огня**), а крепких и дорогих священных бойцов лучше сделать совсем уж **тяжело убиваемыми** (тут важнее всего **природа, вода и воздух**). Отдельным списком идут **благословения земли** — они повышают **выносливость**, что хорошо не только (и не столько) для тяжеловооруженных бойцов, но и для магов, тратящих на заклинания эту самую выносливость (набившую оскомунику ману в мир «Доминионов» не завезли).

• Используйте благословения, которые будут наиболее полезны в борьбе против вашего оппонента. К примеру, владеющие сильными и бронированными войсками противники больше всего будут страдать от благословений огня или крови, которые дадут вашим священным воинам повышенную атаку, урон и прорывание брони.

• Зачастую магические школы вашего бога-претендента (и, как следствие, качество благословений) можно повысить, сделав его перед началом игры **спящим (dormant)** или **заточенным (imprisoned)**, что даст вам дополнительные очки для предматчевой настройки. Это означает, что физическое проявление божественного аватара станет вам доступным не с первых ходов партии, зато ничто не помешает пользоваться mightественными благословениями. Ясное дело, для бога-громилы подобные штрафы нежелательны — его сила больше всего проявляется в начале партии. А вот боги-благословители или боги-«сделки» вполне могут и смириться со сном или заточением.

МЫ ДЕЛИЛИ ПРИХОЖАН

Война — продолжение проповедей иными методами.

Белиал, помазанник Руакса

Стратегическая карта разбита на провинции, которые могут быть как наземными, так и морскими. Изначально вам принадлежит крошечный кусок земли (или морского дна) — и такое бывает в нашей

сказке), а окружающие территории заселены нейтралами, которых предстоит покорить, прежде чем вступить в открытое противостояние с главным оппонентом. Каждая провинция характеризуется двумя основными параметрами: **доходом** и **ресурсами**. Конечно, помимо них есть множество других, но большую часть времени игрок оперирует этими двумя. Доход сразу поступает в общую казну и может быть использован где угодно. А вот ресурсы привязаны конкретной провинции и тратятся на производимые в ней бойцов. Учтите, что постройка крепости не только увеличивает количество ресурсов в данной провинции, но и позволяет свозить в этот замок часть ресурсов с окружающих земель. Отсюда можно вывести первый совет — при подборе места под замок не просто старайтесь выбрать **горный или лесной регион** (они наиболее богаты ресурсами), но еще и учитывайте, что окружающие земли тоже должны обладать хорошей ресурсной базой.

Теперь кое-что о замках. Это центры постройки доступных вашей расе войск, а заодно и крепкие форпосты для обороны и плацдармы для нападения. Строить их придется в любом случае, если только вы не собираетесь воевать с врагом силами **союзных войск**. Впрочем, слово «союзных» тут можно взять в кавычки, потому что речь идет о бойцах, которых можно нанимать в завоеванных провинциях по умолчанию (так что наем и содержание «союзников» тратятся все те же деньги, что на и бойцов своей расы). Нарашивание численности армии за счет жителей завоеванных земель действительно может быть очень полезным для быстрого расширения, но далеко не всегда (те же абиссийцы, например, жаром своих тел просто сжигают неосторожно приблишившихся к ним союзных бойцов). А потому стройте замки и еще раз стройте. Слишком увлекаться, впрочем, тоже вредно — ведь так можно легко оказаться с кучей цитadelей и без



Круговое расширение за Агату ■ Средней эпохи. Чтобы массово строить ресурсозатратных тяжелых пехотинцев, мне нужно было хорошенко освоить окружающие земли, поджидая «кроющих туннель» океанийцев. Зато теперь я уже накопил армию бледных, которые начнут завоевывать для меня моря.

средств для найма воинов в них. По своему опыту могу посоветовать наращивать число крепостей до тех пор, пока ваш доход не будет равен удвоенному содержанию войск, — этот баланс оптимален для гармоничного развития.

Но вернемся к провинциям. Помимо основных параметров имеются и дополнительные. Один из самых заметных — это, конечно же, **влияние доминиона**. По понятным причинам нужно стараться, чтобы влияние чужого доминиона не распространялось на подконтрольные вам земли, причем добиваться этого можно не только с помощью предварительной настройки фракции, но и с помощью молитв в храмах. Зачастую расы, имеющие доступ к сильным жрецам, могут сэкономить на влиянии доминиона, распространяя свою веру с помощью массовых богослужений.

Другие важные параметры — население провинции, недовольство, припасы, уровень налогов и защищенность. Рассмотрим их по отдельности. От **населения провинции** напрямую зависит приносимый ею доход, а это значит, что любители магии смерти или магии крови будут стабильно снижать свой доход (за первых постарается их доминион с параметром «Смерть», а вторым добавит головной боли необходимость периодически совершать «кровавую охоту»). Именно на пассивном уничтожении чужого населения построена выше описанная схема **«убийцы доминионов»**.

Для этого берется раса, терпимая к негативному параметру доминиона (например, для Эрмора из Поздней эпохи это будет «Смерть», для Абисии — «Жара», для Каэлума — «Холод»). Далее стартовая сила доминиона доводится до предела, а затем этот параметр распространяется по игровой карте далеко за границы вашего собственного государства. При этом вы от этого параметра не страдаете, а враг — лишается населения и, как следствие, денег.

Недовольство и уровень налогогов — вещи взаимосвязанные. Впрочем, далеко не всегда недовольство вызвано вашими поборами или переходом земель от одного хозяина к другому. Зачастую в дело вмешивается вражеский шпион или проповедник. Чтобы свести к минимуму риск подобной диверсионной деятельности, и существует параметр **зашитенности**, который вы можете по своей инициативе регулировать. Некоторые игроки им пренебрегают, а зря — многие расы именно на нем и строят свою стратегию (ведь высокое недовольство в чужих землях приводит к падению сбора налогов, а при стопроцентном недовольстве даже обучение войск становится невозможным). Впрочем, если денег на повышение защищенности нет, вы можете отправить войска на патрулирование своих земель (а ежели войска будут летающими или просто обладающими преимуществом при патрулировании, выловить бунтовщиков станет еще проще).

Наконец, с **припасами** все довольно просто. Этот параметр определяет, сколько бойцов может находиться в провинции, не вызывая эффекта **истощения**. Не стоит эту вещь недооценивать — истощенная армия сражается гораздо хуже, а также рискует стать жертвой эпидемии. Впрочем, не переваливать за эту планку все же довольно тяжело, поэтому с истощением нужно либо мириться, либо бороться с помощью производящих продовольствие войск (например, связанные вепри Ванхейма).

НА ЗАМЕТКУ: многие войска наделены способностями легко переносить определенный климат или ландшафт. Многие игроки пренебрегают этим, а зря. Ведь она позволяет вашим войскам избежать истощения, что сторци окунется, когда дело дойдет до сражения.

А теперь самое время ознакомиться с основными стратегиями экспансии. Все они вытекают из

выше перечисленных правил, а потому логика этих стратегий будет понятна даже новичкам.

Самая простая в исполнении стратегия — **круговая экспансия (radial expansion)**. Суть ее состоит в том, чтобы на первых же ходах заняться захватом территорий, непосредственно примыкающих к вашей стартовой провинции с замком. Тем самым мы повышаем приток ресурсов в замок, увеличивая число производимых в нем бойцов. Затем, после подбора другой подходящей провинции для постройки крепости, алгоритм повторяется — окружающие крепость земли захватываются, производственные мощности наращиваются. Плюс этой стратегии состоит и в относительной простоте, и в надежности. К тому же круговая экспансия чаще всего незаменима для рас, чьи войска очень требовательны к ресурсам. Но есть у нее и недостатки. Первый — далеко не всегда окружающие замок провинции могут принести достаточную пользу — особенно если вас угораздит стартовать в окружении болот и пустошей. Во-вторых, защищающие провинции нейтральные войска порой ставят на такой экспансии жирный крест (сражаться с тяжелой кавалерией и стрелками с длинными луками мало кому под силу на старте игры).

Перечисленные недостатки вынуждают многих игроков использовать полную противоположность этой стратегии — так называемое **«крытье туннелей» (tunneling)**. Заключается эта экспансия, разумеется, не в передвижении под землей. Просто с самого старта игрок компонует завоевательную армию, которая должна захватывать наиболее прибыльные и слабоохраняемые провинции на своем пути, — зачастую путь такой армии напоминает длинную полосу, змею или... да, туннель. Подобная стратегия сильно подстегнет вашу экономику, а также позволит задержать вражескую экспANSию, пока вы осваиваете захваченные территории и расширяете свой «туннель». Недостатки тоже очевидны. Во-первых, ушедшая в дальний поход армия истощается и со временем сможет пополняться только за счет союзников (то есть завоеванных вами нейтралов). Кроме того, оборонять «туннель» очень непросто, так что очень важно знать, в какой момент стоит остановиться и взяться за оборону награбленного.

Следующая стратегия — **«вердилка»** известна как **дробление (shotgunning)**. Она строится на использовании диверсанских способностей и маневренности отдельных войск. Например, многие войска Пангеи, Ванхейма, Нифльхейма и Йона могут незаметно двигаться по вражеским территориям, нанося внезапные удары по незащищенным провинциям и попросту круша

чужие тылы. Летающие же войска умеют за ход перелетать сразу через две провинции, обрезая чужие коммуникации. Наконец морские фракции (а также многие сухопутные, обладающие талантом к судоходству) могут просто терроризировать вражеское побережье. Эта стратегия очень непроста в исполнении, порекомендовать ее новичкам я ее не могу. Но быть готовым к ней стоит, потому что бороться с профессиональными игроками-«дробителями» очень непросто.

Наконец, четвертая, несколько рискованная, стратегия получила поэтическое название **«прорыв дамбы» (bursting dam)**. Фактически это контрстратегия против любителей «туннелестроения». Вы спокойно развиваетесь на небольшом участке, копя армию, строя крепости и не особенно показывая носа. Потом наглый противник показывается вместе со своим «туннелем» и ослабленной армией у границ — и тут-то вы всеми силами гоните его назад, покуда позволяют силы. Помимо того, что эта стратегия заточена под конкретные действия противника, она еще и категорически не годится на крупных картах. А потому рекомендовать ее могу только для ситуаций, когда вы точно знаете, чего ждать от врага.

ШТУРМ НЕБЕС

Извольте воевать по правилам.

Дайме Масатака,
во время зимней кампании
в горах Каэлума

Битвы в игре происходят по нетипичной для стратегий схеме. Перед концом хода мы можем задать бойцам места в боевом построении, а также выдать приказы, которые наши отряды будут выполнять.

У каждого командира есть некий запас **лидерства** — он обозначает, сколько бойцов может одновременно находиться под его командованием. Лидерство растет с набором опыта, но в любом случае, если вы хотите руководить крупными армиями (от двух сотен бойцов и больше), придется распределять бойцов между несколькими командирами. К необходимости иметь множество полководцев ведут еще два ограничения. Во-первых, некоторые виды войск могут быть **взглядлены только специфическими командирами** (например, водить боевых саламандр могут только абисийские приручители и все разновидности абисийских жрецов). Во-вторых, разбиение бойцов на отряды ограничено **пятью боевыми частями** в подчинении у одного командира. Неважно, один ли боец в отряде или полсотни, у командира может быть только пять тактических единиц.

Итак, вы и сами видите, что в крупных боях руководство над армией придется разделять между множеством полковод-



Крылатые казлумиты ударили в тыл, рассчитывая перебить наших магов и жрецов. На такой случай всегда нужно иметь небольшой отряд телохранителей, не отлучающийся от магов. Как и показано на картинке.

цев. Некоторые игроки стараются делать это по простейшему принципу — одному полководцу доверяется весь правый фланг, другому — весь левый, третьему — «эскадрон гусар летучих» и т.д. Лично я советую все же помочься и настроить всех полководцев одинаково, как если бы вы планировали биться войсками каждого из них по отдельности. Тогда вы получаете по сути то же самое боевое построение, но в случае гибели одного из командиров в бегство бросится, скажем, не весь правый или левый фланг, а одинаковое число бойцов по всему фронту. Это, конечно, ослабит фронт, но построение сохранится.

К разбору наиболее действенных и ярких тактических приемов мы еще вернемся в будущих статьях, а пока разберем статистику бойцов. Поверьте, зная работу игровой механики, вы сможете чувствовать себя «в седле» в любой ситуации.

Единицы здоровья (hit points) — показатель жизнеспособности отряда; смысл этого параметра известен вам по многим другим играм. Но учтите, раненые бойцы восстанавливают жизнь не между битвами, а между ходами. То есть если в рамках одного хода боец поучаствовал сразу в двух сражениях, во втором он будет сражаться с тем здоровьем, которое осталось у него к окончанию первой битвы. Более того, если боец **болеет** (это может быть результатом истощения, вражеской магии или просто неудачного события), жизни он восстанавливать не будет.

И еще одна тонкость — при каждом ухудшении самочувствия боец рискует заработать некий **физический недостаток** (от хромоногости до слепоты), что обязательно скажется на его боевых качествах. Так что ветеранские армии, прошедшие через множество сражений, обычно могут похвастаться полным набором пособий по инвалидности.

Броня (protection) — работает по довольно простому принципу. От нанесенного врагом урона просто отнимается значение брони, а полученный результат и становится уроном. Учитывая это, вы легко сможете рассчитать уязвимость любого бойца к любому типу ударов. Например, у практика нет практически никаких шансов ранить тяжелого пехотинца в максимилиановском доспехе, а вот полуоголые берсерки марвернов, даром что храбры, могут погибнуть практически от любой дубинки.

Боевой дух (morale) — показатель храбрости бойцов, тут все нам знакомо. Единственная тонкость — многие войска и расы в определенных условиях испытывают трудности с боевым духом. Морские расы, например, крайне неуверенно чувствуют себя на поверхности, а живущие в холоде или на жаре не любят драться в противоположных условиях.

Магическое сопротивление (magic resistance) — этот параметр наиболее важен в Раннюю эпоху, когда маги страшны и могучи, а войска чаще всего плохо защищены от боевых чар.

Помеха (encumbrance) — показатель, благодаря которому бои в «Доминионах» сильно отличаются от сражений в большинстве стратегий. Он демонстрирует, насколько боец будет утомляться за один раунд боя, сражаясь своим оружием, передвигаясь (или просто стоя на месте) в своей броне и колдяя. Как бы хороши не были тяжеловооруженные гоплиты в бою, пускать их в атаку на врага крайне неразумно — это истощит их до того, что они быстро достанутся врагу «тепленькими». И наоборот — легковооруженные бойцы не очень живучи, но великолепно подходят для маневров и затяжных боев. А еще ни за что не вздумайте облачать магов в доспехи — при сотворении заклинания помеха от брони увеличивается вдвое, что грозит магу скрым обмороком.

но держит пробивающихся к ним мечников, а мечники будут иметь небольшое преимущество в фехтовании над воинами с топорами.

Усталость (fatigue) — тот самый «колодец», который понемногу мелеет из-за помехи. Заметьте, старение уменьшает запас усталости бойца. Для обычных солдат это чаще всего незначительно (они до такого возраста не доживают, да и партии редко когда настолько затягиваются), а вот маги, поступающие на службу далеко не в самом юном возрасте, с годами закономерно теряют свою полезность на поле боя.

Сила (strength) — очень важный параметр, определяющий наносимый урон и дальность полета снарядов метательного оружия (дротики, камни, метательные ножи). Базовый урон, соответствующий данному типу оружия, складывается с силой бойца, а затем из полученного диапазона выбирается случайное число. Таким образом, изящная дайката на руках великана-они и простого человеческого самурая — совершенно разные вещи.

Навык атаки (attack skill) — определяет шанс попадания по противнику. На этот параметр влияют и опыт, и характеристики оружия. Также навык атаки может понизиться, если боец вооружен двумя видами оружия (причем чем длиннее это оружие, тем ниже навык), но учитывать это придется только тогда, когда вы зададитесь целью сделать сильного рукопашного героя (например, идеального асасина).

Навык защиты (defence skill) — антипод навыка атаки, влияет на шанс, что по бойцу попадут рукошной. Заметьте, в борьбе против могучих врагов — таких как тролли, великаны и прочие бугаи, — юркий ловкач (с высоким навыком защиты и низкой броней) гораздо выгоднее, чем неповоротливый «танк».

Точность (precision) — параметр, используемый при стрельбе. Может изменяться в зависимости от типа оружия. Кроме того, точность используется в большинстве боевых заклинаний (свой косоглазый маг огня хуже вражеского — огнешары будут сыпаться на своих и чужих в равных пропорциях).

■ НА ЗАМЕТКУ: не ленийтесьзнакомиться с параметрами оружия. Помимо базового урона, модификаторов атакующего и защитного навыков, а также специальных свойств (бронебойности, например) все виды оружия имеют параметр длины. В случае с оружием ближнего боя длина особенно важна. Если оружие защищающегося длиннее оружия нападающего, есть шанс, что нападающий просто потеряет свою атаку, так и не ударив. То есть строй фалангитов надеж-

Движение (move) — очень важный параметр, состоящий из двух цифр: первая показывает скорость бойца на стратегической карте, второй — на тактической. О тонкостях стратегической логистики мы еще поговорим, а пока лишь скажу, что за ход бойцы стараются пройти максимальное расстояние. А это значит, что перед настройкой тактики к предстоящему сражению бойцов с одинаковой скоростью желательно собирать в одни отряды.

ИСТОРИЯ ОДНОГО ВОСХОЖДЕНИЯ

Бесконечно можно смотреть лишь на три вещи: как горит огонь, как течет кровь и как Владыка Пустынного Солнца восходит на небесный престол.

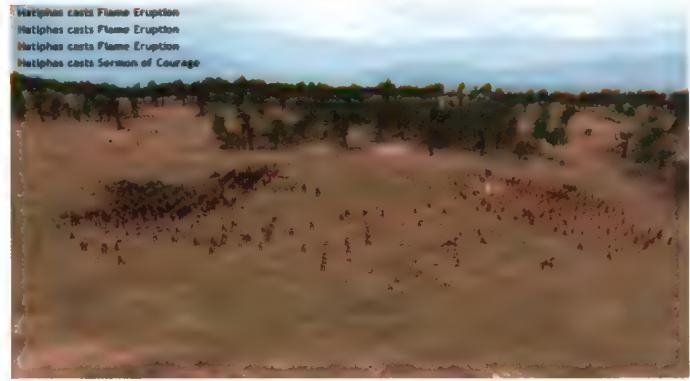
Из нагорных проповедей Мальфаса, пророка Сеифы

Разбор основ игровой механики, конечно, полезен для начинающих, но еще полезнее пример из игрового опыта. Давайте на примере одной партии проследим за действиями игрока, разобрав основные ходы и задумки. При желании начинающие игроки могут использовать эту стратегию в своих играх, тем более что она в целом универсальна.

Итак, на мгновенье вселимся в автора этих строк и взглянем на игру его глазами. Нам предстоит партия на четверых участников на карте с относительно небольшим количеством морских провинций. На дворе Ранняя эра, в предварительные настройки провинций подняты, чтобы обеспечить наиболее зрелищные бои с участием максимального числа войск (на максимум взвинчены параметры прибыльности провинций, выработки ресурсов и припасов, а также численности нейтральных армий).

Не зная, кто станет моим противником, я решил выбрать крепкую и предназначенную под классические тактики и стратегии расу абиссийцев, обладающую для своей эпохи невероятно стойкой тяжелой пехотой. Правда, был риск, что один из противников окажется подводной фракцией — бороться с ними «на чужом поле» абиссийцы практически не умеют. Но небольшое число морских провинций натолкнуло на мысль, что толком воспользоваться преимуществом подводного существования такой враг не сумеет.

■ НА ЗАМЕТКУ: после выбора фракции следует создание нового бога-претендента. Но если вы играете с живым оппонентом по сети, ваш бог-претендент уже должен быть создан и сохранен через главное меню игры (Game



Хрестоматийный пример яркой победы за абиссийцев — враг превосходил нас вчетверо. Два отряда тяжелой пехоты (1) выдвигаются навстречу обходящим их с фланга тяжелым марвернским кавалеристам (3) с приказом «атаковать ближайшего врага». Саламандры и пылающие (2) атакуют вражескую пехоту (4) через образовавшийся проход с тем же приказом, Стрелки марвернов (5) своим огнем наносят больше потерь своим бойцам, чем бронированной абиссийской пехоте. Результат — враг разгромлен.

Tools/Create a Pretender God), а затем просто выбран при начале сетевой партии.

Учитывая масштаб предстоящих сражений и сильные стороны абиссийцев, я решил сделать упор на благословение священных отрядов — так называемых «пылающих». Это мощные ударные пехотинцы, вооруженные двумя моргенштернами и облаченные в тяжелую (особенно для Ранней эпохи) броню. Будучи благословленными, эти бойцы получают определенные преимущества в зависимости от того, какие пути магии развиты у бога-претендента. В данном случае оптимальными станут пути, увеличивающие живучесть и атакующие способности этих бойцов, — а именно огонь (плюсы к атаке), природа (регенерация) и воздух (воздушный щит, дающий частичное отражение стрел). Воздушный щит вдобавок укроет сильных абиссийских жрецов-заклинателей от вражеских стрелков. Наконец, важно и то, что наш бог-претендент сможет выполнять функцию высокоуровневого мага огня — это довольно полезно для помешанных на огненной магии абиссийцев.

В итоге при выборе бога я исходил именно из его склонностей к нужным мне типам магии. Оптимальным вариантом стал Владыка Пустынного Солнца с огнем 7-го уровня, природой 7-го уровня и воздухом 6-го уровня (на изучение воздушной школы пришлось затратить дополнительные 50 очков, так как эта школа ему не свойственна). Развивать магические пути еще выше в данной ситуации невыгодно — атакующий навык пылающих тогда будет избыточно высок (дополнительный бронебойный урон огнем, дающийся на 9-м уровне). Однако в данной эпохе это мало на что влияет, ведь враги в большинстве своем легко защищены, а дающееся на 9-м уровне природной магии боевое бешенство нам даже вредно (крайне нежелательно, чтобы раненный вражеской стрелой жрец превращался в берсерка).

Но чтобы так сильно разvить магию, нужно заработать дополнительные очки на генерацию бога, взяв себе какие-либо штрафы. Первым «штрафом» стал параметр доминиона Жара 3-го уровня — фактически это и не штраф вовсе, потому что абиссийцы, в отличие от большинства «хладнокровных» рас, не испытывают никаких проблем при жизни в исключительно жарком климате. Второй штраф — заточение бога (это значит, что его аватар вступит в игру только на 36-м ходу партии), хотя и с этим можно смириться, ведь чары шестого-седьмого уровней вряд ли будут изучены раньше, так что хватит и простых абиссийских заклинателей. Впрочем, чтобы не делать доминион слишком неустойчивым, на оставшиеся при генерации очки стоит поднять его влияние хотя бы до шести, а ради ускоренного производства войск (требующих много ресурсов) взять первый уровень продуктивности. На этом создание моего бога было закончено.

■ ДОМАШНЕЕ ЗАДАНИЕ: эффективность такой связки проверена на практике, но если вы хотите создать на ее основе что-то свое, можете экспериментировать с богами, склонными к магии крови. Тогда благословленные отряды будут получать плюсы к силе, а в добавок ваш бог сможет творить высокоуровневые ритуалы магии крови, к которой абиссийцы тоже склонны.

Перейдем к развитию самой партии. Избранная мной старовая стратегия кругового расширения строилась на надежности абиссийских войск и великолепных качествах благословленных пылающих. Без особого труда я захватил все провинции вокруг столицы, обеспечив себя достаточными ресурсами для массовой постройки войск. Дальнейшая экспансия строилась на планомерном вытеснении врагов с карты путем постройки замков, лабораторий и

храмов во всех наиболее ценных для производства войск провинциях. При этом я постоянно наращивал численность всевозможных жрецов и заклинателей — отлученных саламандр, помазанников Руакса и чернокнижников. В силу своей универсальности они могли одинаково успешно творить ритуалы, выполнять функции боевых чародеев, исследовать магию или молиться во славу бога, повышая влияние доминиона.

■ НА ЗАМЕТКУ: все заклинания в игре делятся на две условных группы — чары и ритуалы. Первые используются в бою, а вторые — только на стратегической карте. В бою чары для мага выбирает искусственный интеллект либо вы сами, если перед боем зададите ему последовательность действий (для этого нажмите на надписи <set battle orders> справа от иконки персонажа в окне настройки армии (быстрый вызов клавиши T)). А для выбора ритуала нужно выделить персонажа, нажать пробел и в появившемся меню выбрать Cast Ritual Spell.

Ключевым моментом партии должно было стать одно единственное заклинание — «Второе солнце», доступное на 8-м уровне школы вызывания (напомню, что заглянуть в список исследований можно нажатием клавиши F5). Согласно описанию, этот ритуал заставляет взойти второе солнце, которое превратит весь мир в пустыню. А в игре это означает, что все провинции станут постепенно сдвигаться в сторону Жара 3-го уровня, что сделает абиссийцев хозяевами положения и на стратегической карте, и на поле боя.

Все усилия исследователей были сразу брошены именно на эту школу, а также, в меньшей мере, на школу кровавой магии (чтобы чернокнижники не простили). В итоге ритуал был произведен намного раньше, чем противники получили доступ к чарам, раззывающим его эффект. Этой форы

хватило для того, чтобы армии Абиссии добыли решающее превосходство в партии.

Ну вот мы и заговорили об армии. На поле битвы армия описанной расы очень сильна, а при описанной настройке и правильном управлении и вовсе почти непобедима (помешать может только холодный климат, в котором абиссийцы получают штрафы к силе и боевому духу). **Типичная армия этой расы в моей партии состояла из тяжелой пехоты (хребет обороны на флангах), пылающих (войска прорыва чуть позади в центре) и саламандр.** Последние располагались в глубоком тылу, чтобы наносящие огромный урон, но уязвимые ящерицы не вырывались вперед на вражеские пики, а добегали до сечи только тогда, когда враг слишком стойко держит линию. При этом в каждой армии находилось по два-три заклинателя — во-первых, обычные командиры не могут водить с собой саламандр, а во-вторых, их огненная магия должна заменять абиссийцам отсутствующих стрелков (еще одна причина первым делом ударяться в исследование школы Вызывания). Вот мы и подошли к главному минусу абиссийцев — невозможности сочетать свои расовые войска с союзными — ведь все бойцы без сопротивления к огню вблизи от абиссийцев рискуют сгореть (даже лучникам не всегда легко найти такую позицию, чтобы они не сгорели из-за своих же нанимателей). Впрочем, едва ли это критический недостаток.

Разбор партии подошел к концу. Можете смело пользоваться описанными приемами или выдумывать что-то свое, ведь Dominions III — игра, благоволящая игрокам с фантазией.

• • •

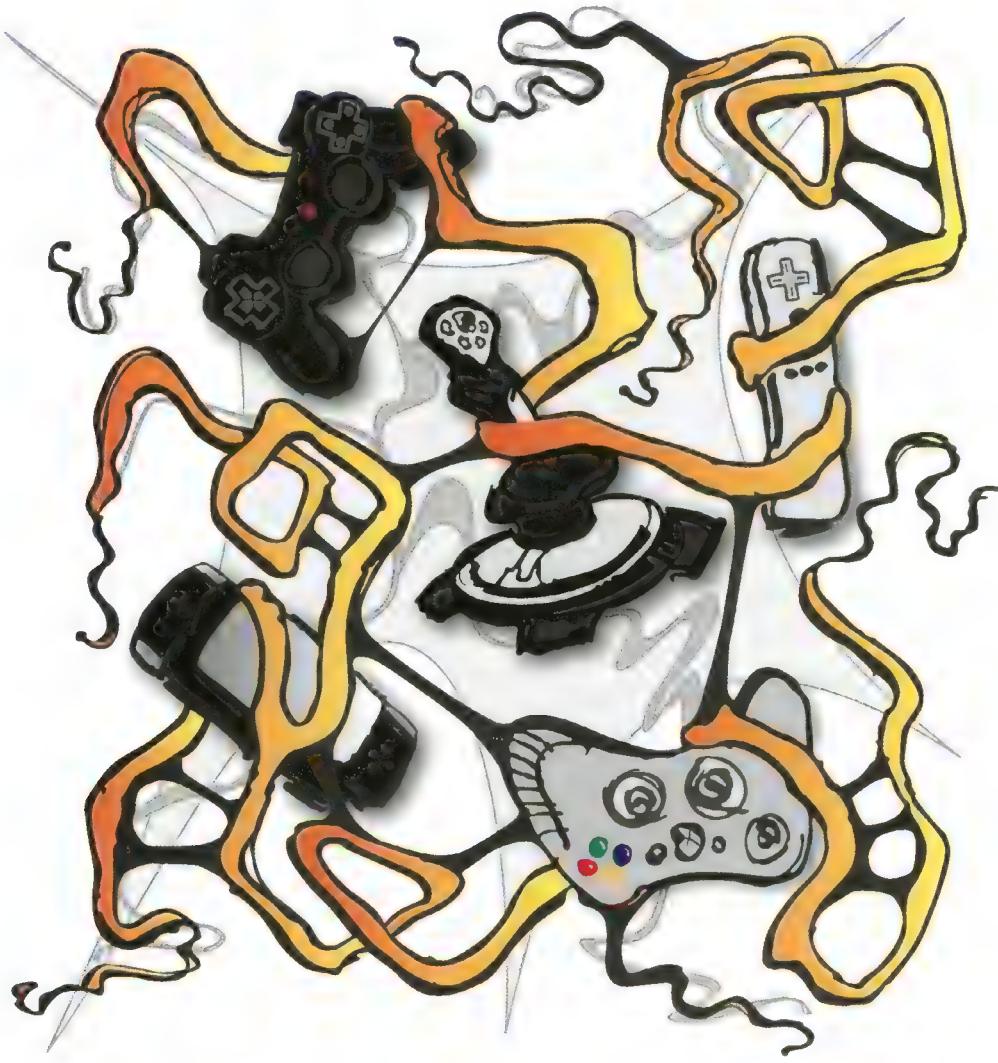
На этом наше введение в правила мира Dominions III завершается. В ближайших номерах мы обязательно вернемся к этой замечательной игре. Удачных вам партий!



ИгроМир

КРУПНЕЙШАЯ ИГРОВАЯ ВЫСТАВКА

PERGAMA



www.igromir-expo.ru

7-9 ноября 2008

МОСКВА, ВВЦ, ПАВИЛЬОН 57

СПОНСОРЫ:



Akella



ГЕНЕРАЛЬНЫЙ
МЕДИА-ПАРТНЕР



ГЕНЕРАЛЬНЫЙ
ИНФОРМАЦИОННЫЙ
СПОНСОР



ЗАКАЗ И ДОСТАВКА БИЛЕТОВ

Biletmarket.RU

739·55·99

БИЛЕТЫ БЕЗ НАЦЕНКИ

CONCERT.RU 644 2222



С этого номера мы предлагаем вам новую подрубрику под названием «Киберспорт».

Это будут «Советы мастеров» несколько иного формата. Во-первых, сюда будут приглашаться лучшие игроки, чемпионы и призеры турниров по описываемым играм. Во-вторых, в этих статьях вы найдете не только рецепт, что и как делать, но и анализ соревнований с профессиональной точки зрения. Ведь победа в крупном турнире достигается не только знанием лучшей стратегии, но и умением ее применить против другого человека в нужный момент.

И в-третьих, в работах этого цикла будет обязательно говориться о психологическом аспекте игры, подготовке, выборе своего стиля. Наша цель — не просто познакомить читателя с эффективными тактиками, но и дать возможность взглянуть на игровой мир холодными глазами профессионалов. Понравится ли вам любимая стратегия под таким углом? Прочтите и решайте сами.

А начинаем мы с пятых «Героев», и сегодняшний гость — Денис Мальцев, известный в «геройских» кругах под именем dexterwar. В роли гостеприимного, но очень любопытного хозяина выступает наш постоянный автор — Ярослав Шалацов.

Heroes of Might and Magic V



Dexterwar

Денис Александрович Мальцев

ВОЗРАСТ 30 лет

ИГРОВОЙ СТАЖ 11 лет

ДОСТИЖЕНИЯ победитель сезона 2008 года в категории дуэлей на «Лиге Героев», многократный победитель турниров по тактическим дуэлям; призер турниров HeroesWorld и «Лига Героев», призер соревнований на глобальных картах

ИГРОВОЙ СТИЛЬ специалист по тактическим боям; мастер моментального действия

Heroes of Might and Magic V

ЖАНР локальная стратегия

РАЗРАБОТЧИК NIVAL INTERACTIVE

ИЗДАТЕЛЬ UBISOFT ENTERTAINMENT

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ NIVAL INTERACTIVE

ПОХОЖИЕ ИГРЫ СЕРИЯ HEROES OF MIGHT AND MAGIC

СЕТЕВЫЕ РЕЖИМЫ ЗА ОДНИМ КОМПЬЮТЕРОМ, ЛОКАЛЬНАЯ СЕТЬ, ИНТЕРНЕТ

РЕЙТИНГ ЖУРНАЛА 94%

НАГРАДА ЖУРНАЛА

О себе

С чего начинается история твоего киберспортивного опыта? Почему в качестве дисциплины ты выбрал именно пятых «Героев» и как начинал играть профессионально? Что подтолкнуло участвовать в соревнованиях?

Я с детства имел пристрастие к играм, подобным шахматам. Ходил около четырех лет в шахматную школу и даже получил разряд. Когда в 1997 году увидел «Героев-2», сразу влюбился в них. Играли, бывало, по пять, а то и шесть человек на одном компьютере, благо сетевой режим позволял. Бои проходили очень весело и эмоционально. До сих пор считаю кампании и карты вторых «Героев» самыми сложными и интересными при игре против компьютера. Потом появились «Герои-3». В них играть против человека стало намного интересней. Партии были быстрыми и динамичными. Сначала играли с друзьями, там я быстро выбился в лидеры. Пришлось искать достойного соперника в компьютерных клубах Санкт-Петербурга.

Тогда мы играли «случайные» карты с быстрыми боями. Все ждали «Героев-4», но новая игра серии мне совсем не понравилась, даже разочаровала. Я сразу понял — это не мое. Все изменилось с выходом «Героев-5». Я понял, что это «ноно». Старые добрые «Герои-3» получили достойного последователя. Красочная картинка и более продуманные тактические сражения — это то, что мне и было нужно. К тому же более продуманная сетевая игра давала возможность сразиться с сильнейшими игроками планеты.

Я начал с дуэльного режима. Тогда только-только появилась версия 1.3, но там уже были несомненные лидеры. Старался играть с лучшими. Изучал их тактики, наблюдал за приемами. Если видел, что тактика сильнее моей, — брал на вооружение. При этом старался максимально ее усилить. В частности, я был одним из первых игроков, кто заявил, что в 1.3 Ора не уступает Дэлеб.

Сначала ко мне относились со скептицизмом и недоверием. Но я постоянно улучшал навык игры и побеждал сильнейших противников одного за другим. Естественно, хотелось быть сильнейшим, поэтому я

начал принимать участие в соревнованиях. К версии 2.1 мне удалось пробиться в первую пятерку, а в 3.0 я стал лидером дуэльного сервера.

«Стандарт» (игра на глобальной карте) тоже не смог обойти стороной. В первом турнире на «Лиге Героев» попал в тройку, и во втором занял четвертое место.

Чем, на твой взгляд, профессиональный уровень отличается от любительского?

Профессионал — это тот человек, который играет на деньги или участвует в турнирах с денежным фондом. Отличие, прежде всего, в более серьезном подходе. Если любитель позволяет себе отвлечься во время игры, терять концентрацию и, в принципе, наплевательски относится к результату, то профессионал не может себе это позволить. Профессионал не только имеет большую практику игр, но и в совершенстве знает теорию, а когда проигрывает, старается найти причины поражения и исключить их в дальнейшем.

В общем, у профи все поставлено на победу — это и предва-



Типичная турнирная таблица

Игрок dextewar: 15 побед, ни одного поражения!

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	Очки	Место
1. Vsey	1	2	1	1	0	1	1	0	1	2	1	1	2	0	2	16	7-8	
2. Bandit	1	2	2	1	1	2	0	1	1	2	1	2	2	2	2	22	11	
3. oxygen	0	1	1	1	1	0	0	0	2	0	2	1	2	0	11	13		
4. Vampire	1	0	1	0	0	0	0	1	0	1	2	1	0	0	0	7	15	
5. old_ufo	1	1	1	2	1	1	1	0	1	1	2	2	2	2	1	20	III	
6. twaryna	2	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	19	4	
7. chhyma	1	0	1	2	1	0	1	1	1	1	2	1	2	1	0	15	9	
8. dexterwar	1	2	2	2	1	1	1	2	2	1	2	2	2	1	24	1		
9. HeatExchanger	2	1	2	1	1	1	1	1	2	2	2	1	0	1	1	18	5-6	
10. arrow998	1	1	2	2	1	1	1	0	0	2	1	0	1	2	1	16	7-8	
11. Spry	0	1	0	1	0	1	1	0	0	0	1	1	0	1	0	6	16	
12. Fosgen	1	1	2	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	10	14	
13. Lydikus	1	0	0	1	0	1	1	0	1	2	1	1	1	1	1	12	12	
14. Everhate	0	0	1	2	0	0	0	2	1	2	2	1	1	1	1	13	10-11	
15. SirSlay	2	0	0	2	1	1	0	2	0	1	1	1	1	0	13	10-11		
16. Tanilaran	0	0	2	2	0	1	2	1	1	2	2	1	1	2	18	5-6		

рительная подготовка к турнирам, и постоянная практика, и теоретические занятия. Любитель же может иметь множество игр, но не знать очевидных вещей — например, как избавиться от берсерка (телепорт, антимагия, вампиризм). Кроме того, неумение быстро принимать решения в боях с сильными соперниками иногда оборачивается проигрышем всего сражения и даже войны. Также важно предугадывать ходы соперника; если ты играл похожую ситуацию, то примерно знаешь, что предпримет соперник, — это обычно два-три оптимальных варианта.

Что ты думаешь о противостоянии характеров в игре? Насколько тут важен контроль над эмоциями?

Я бы поделил противников на три группы: любители, профессионалы и девушки. Любители и девушки обычно играют в схожей эмоциональной манере. Это такая «рваная игра», в которой начинают падать и удача, и боевой дух. Каждое поражение создает настроение на проигрыш. Если играешь в таком стиле, «Сила», о которой говорил Оби Ван, постепенно перемещается в сторону противника, а это стопроцентный проигрыш. Потеря «игровой удачи» следует сразу за потерей боевого духа. Ожидай худшего? Так оно и случится.

В то же время спокойная размененная игра (но без обдумывания ходов по полчаса) вгоняет любителя в депрессию — он чувствует неуверенность, боится сделать ошибку, боится, что за ошибку придется расплачиваться поражением. Любителю приходится бороться с собой, в то время как противник с холдным расчетом делает верный ход каждый раз. Неуверенный игрок начинает допускать ошибки и проигрывать, потому что он, прежде всего, проигрывает самому себе. В

результате никаких шансов на победу не остается.

С другой стороны, есть противники-«тугодумы» — они думают над очевидными ходами по полчаса, и среди них есть, к сожалению, и очень сильные игроки (с ними приходится о-о-очень долго играть на соревнованиях). Недавно на «Тактической арене» я проиграл такому «тугодуму»; тактика измора бывает эффективна. Но если вы видите, что враг предпочитает очень затянутый стиль, лучше сразу успокоиться и перейти в спокойный ритм. Побеждает тот, кто сможет дольше выдержать напряжение ожидания. Тот, кто сломался первым и выпустил на волю эмоции, неизбежно начнет совершать ошибки, а там и до поражения недалеко.

Был у меня такой случай, когда на карте «Ключ» мы с соперником бегали друг за другом почти двадцать семь часов по кругу: я никак не мог его догнать, а он не хотел сдаваться и все время предлагал мне ничью. Но мне все же удалось его поймать, в все потому, что я до конца играл на победу. Долго — да. Зато победа ценная и показательная.

Бывают различные способы психологического доминирования. Противник, так или иначе, может лишить вас душевного равновесия. С некоторыми способами можно бороться с помощью судей. Например, преднамеренная затяжка времени и неподобающее поведение запрещены почти везде. Лучше оставаться хладнокровным и не портить репутацию нечестными приемами. Эмоциональный бой идет вне игры, но если противник применяет запрещенные трюки, это, скорее всего, значит, что он сомневается в победе. А что бывает с неуверенными игроками, я уже говорил.

В любом случае играйте и получайте от игры удовольствие, это главное. Практический опыт и знание теории, стратегий и тактик только укрепят вашу веру в себя.

Немного о турнирах

Здесь не будет разбора по косточкам игры за каждую расу (очередность построек и улучшений). Вместо этого мы покажем нюансы игры против самого сильного соперника — человека — и разберем пару реальных турнирных партий.

В этом году прошел чемпионат по «стандарту» на «Лиге Героев» в версии 3.0. Не секрет что в нашей стране «Герои» и подобные пошаговые игры весьма популярны. Можно сыграть с компьютером много партий, но в какой-то момент вы начнете побеждать его раз за разом и захотеся чего-то большего. Например, победить живого противника. И такая возможность есть в интернете, где постоянно проходят жаркие схватки. На «Юби» (игровой сервер) сражаются десятки и даже сотни игроков. Но чтобы определить действительно сильнейших, нужен был чемпионат, и он не заставил себя ждать.

Конечно, чемпионаты проводятся постоянно на разных площадках, но именно «Лига Героев» собрала действительно сильную компанию игроков. У всех хватало опыта, чтобы проводить интересные игры, и за каждый раунд шла нешуточная борьба. Например, Вилла в «стандарте» имеет рейтинг на «Юби» более 8000. Мой рейтинг в «стандарте» поскромнее, я больше тактик, поэтому предпочитаю дуэли (рейтинг выше 9000).

Самое главное в таких чемпионатах — правила. Ух, сколько споров может вызвать малейшая нестыковка! В разных турнирах зачастую правила сильно отличаются, так что, пока все не придут к согласию, может пройти немало времени.

Важнее правил только психология игроков. Кто-то любит играть медленно (вообще без ограничения хода), одной бабочкой пробивая толпы зомби. Кто-то любит очень быструю игру. Такие игроки ставят минуту на ход, выбирают орков и называют Аргат (королеву скорости). Игра идет с включенным быстрым боям, и рейтинг набирается очень быстро.

Естественно, на соревнованиях выбирается золотая середина. После долгих споров решено было ввести лимит в восемь минут на ход. Это, в принципе, идеальное время, чтобы играть и развивать сразу несколько героев одновременно (по моему опыту, ход в среднем занимает 5-6 минут). Были введены также и необходимые ограничения. Например, исключение некоторых сильных героев, таких как Хафиз и Делеб. Это нужно, чтобы уменьшить шанс на быстрое развитие сильной баллистики. Такая схема дает возможность быстрой и неотразимой атаки на некоторых картах (на «Наследии Делеб» это было возможно).

Впрочем, другие не менее сильные полководцы были оставлены — Нура, Ора, Аргат и многие другие. Но это не так важно, ведь играли только случайными героями. Это придавало некоторую неопределенность, но могло и обеспечить сильное преимущество. Например, в игре за эльфов хорошо получить вначале Оссира или Вингазеля (сразу и эльфы, и сильнейший их герой, хотя тут со мной могут поспорить).

Конечно, был запрет на использование багов. Например, «вампиризм» на фантома или «забывание» в менторе образования варварами. Одна из таких нечестностей, которая вызвала многочисленные споры и сомнения, — **навык «Подмога»**. С его помощью один единственный гоблин или кентавр мог убить любую баллистику, даже самую «откормленную». Я лично считаю это не багом, а хитрым приемом, который объясняется нелюбовью орков к продуктам цивилизации (что с них взять, варвары же).

Чтобы игроки не играли всегда одной и той же расой, применяется метод «вычеркивания». Сначала две расы убираете вы, потом ваш противник. Такая методика иногда приводила к забавным результатам. Почти всегда себе вычеркивали Инферно, а врагу некромантов и орков.

Карты тоже подбирались интересные, с разнообразными заданиями. Например, на одной достаточно было захватить и удерживать центральный город. На другой карте сильные гарнизоны и мощные артефакты позволяли проводить интересные битвы с многочисленными армиями. Наконец, игрались так называемые «кращевые» карты, где все заканчивалось на второй, максимум третьей неделе. Конечно, все нюансы в правилах не описать и о некоторых вещах можно договориться было непосредственно перед боем. Это, например, время на ход и пресловутый «редраш».

ЭТО ИНТЕРЕСНО: «редрашем» называют ситуацию, когда в первый день недели красный игрок при отключеных одновременных ходах покупает недельный приrost из замков, передает их по цепочке и нападает на синего игрока в свой ход. У синего игрока в это время такого прироста нет или собрать его просто невозможно. Этот пункт обязательен для случайных карт, но для стандартных он не применяется, так как считается, что синий игрок не должен допускать ни цепочек, ни стояния красного игрока около своего замка. То есть если вас поставили в такую ситуацию, сами и виноваты, карта-то знакомая.



Немного о психологии игры

Хотелось бы также поговорить о тактике и стратегии в пошаговых стратегиях и в частности в «Героях». Туту каждого игрока своя психология и свои мотивы принятия решений.

Кто-то любит быстро развить героя, собирать все время сундуки на опыт, с максимальной скоростью построить и улучшить нужных существ в замке, скупить всех на все деньги и прибежать на второй неделе. Такой способ обеспечивает доминирование в любом секторе карты (а прибежит игрок, скорее всего, к вам), но при этом экономика отодвигается на задний план.

Кто-то, наоборот, любит неторопливую игру, делая ставку на затяжную стратегию. Такие игроки постепенно наращивают силы. Медленно, но верно зажимают соперника, отделяя его от важных стратегических точек. Развитие героя при такой стратегии сильно затягивается — иногда на полтора, а то и два месяца.

Какая же стратегия лучше? Решать вам. Я сторонник сбалансированного подхода. Смотрим на карту, отмечаем ключевые места, прикидываем, какая стратегия опправдывает себя. Если появляется некая новая составляющая — например, при игре против нежити появляется «плащ Сандро», (что позволяет повесить на нежити и «берсерк» и «подчинение»), — меняем тактику, но общая стратегия всегда должна быть единой. Лично я, к примеру, развиваюсь две недели около замка. Такой прием гарантирует защиту от быстрой атаки. Потом, начиная с третьей недели, скапуя всю армию и начиная понемногу давить соперника.

Город чудес

Теперь перейдем непосредственно к боям одного из последних турниров.

Первый тур проходил на карте «Город чудес». Условия победы: победить врага либо захватить центральный город, который находится на острове. Это дает игре много стратегических возможностей, так как цели и способы их достижения неоднозначны.

Первый мой (раса — гномы; герой — Ингвар) бой был против игрока с именем KillAndAction, который управлял орками, а именно Аргат. Против орков я тогда играл мало, и хотелось сравнить их с одной из любимейших рас — гномами. На старте попался Ингвар, что можно считать преимуществом сразу же. Ингвар для быстрых карт, пожалуй, идеальный вариант — так же, как и Карли. На больших площадях приходит очередь Инги и Хельмара, но Ингвар весьма неплох и здесь.

За счет чего же он так хорош? Прежде всего, это от 54 до 78 воителей сразу (то есть около сотни с покупкой другого героя), которые сами по себе довольно сильны. А их можно еще и улучшить. Умение «большой щит», уменьшающее на 50% урон от стрелков, очень поможет вам в уничтожении стреляющих существ, да и против баллисты соперника тоже очень пригодится. К тому же жрецы уже со второй недели могут наложить уклонение, и вражеская баллиста будет наносить просто смешные повреждения. Изначально Ингвар имеет «стойкость», которая увеличивает здоровье всех существ на два, да и сам он со временем значительно усиливает воителей, прибавляя атаку, защиту и даже здоровье.

В финальной битве такое количество воителей у Ингвара считается один из самых опасных, так как с «руной воскрешения», «руной неосязаемости», «обновленной

руной» и «битвой до последнего» он практически непобедим. К концу партии воители настолько сильны, что составить им конкуренцию действительно очень сложно.

Игнорируя стрелков с удачей, боевым духом и рунами, воители Ингвара наносят чудовищные повреждения врагу. Нельзя не отметить и еще две способности воителей: это «стена из щитов» и «броня». Первая уменьшает урон за каждую клеточку, пройденную вражеским существом (до 90%), и эффективна против разных «далеко бегающих» созданий (кошмаров и паладинов). Иногда бывает эффективно просто убегать воителями от врага. Вторая способность делает воителей невосприимчивыми ко всем заклинаниям и эффектам, снижающим броню. Это и разрушающий луч, и некоторые способности существ — например, «точный выстрел» арбалетчиков.

Кроме того, нельзя забывать и про способность «ярость», которая увеличивает нападение после гибели дружественных отрядов. «Ярость» особенно эффективна в битвах на первой-второй неделе, когда против соперника ставишь ячейку и сотни воителей, а во всех остальных оставляешь по одному. После гибели каждого воителя нападение основного отряда увеличивается. Ингвар также хорошо тем, что у него достаточно велика вероятность получить навык «управление машинами». А это дает огромное преимущество в виде баллисты.

В принципе, на быстрых картах можно развить удачу до «гномьев» (в два раза увеличивает шанс отклонить вражеское заклинание) и атаку до «огненных стрел». Все это в совокупности со «скорострельной баллистой», «рунными машинами» (инициатива +3) и воителями делает Ингвара почти неуязвимым. Желательно, конечно, выучить еще и логистику, но это не так просто (шанс 2%), поэтому гномы и считаются медленной и неторопливой расой.

Сопернику попалась Аргат — самый быстрый герой в игре. При развитой «логистике» он будет совершать намного больше действий, чем я, а значит, сможет развиваться быстрее. Но, с другой стороны, на соревнованиях запрещена «подмога» варвара против техники. Поэтому можно и нужно было развивать боевые машины как можно быстрее. К тому же из-за превосходства в скорости мне надо было напасть на противника как можно скорее, пока его преимущество еще не так очевидно.

Если бы такой план не сработал (допустим, соперник начал бы убегать), был запасной план: собрать в кулак все войско, на третьей-четвертой неделе рвануть к центральному замку и занять его. Тогда у орка была бы всего неделя, чтобы захватить собственный город.

■ Кентавры наносят просто смешные повреждения воителям Ингвара, на которых жрецы к тому же повесили уклонение.



■ Ингвар — один из самых сильных героев в игре.





84

Итак, началась игра. Быстро сделал улучшение до воителей. Первую неделю развивал героя и выбрал машины (в принципе, уже где-то с пятого уровня потерпеть почти нет), а на второй неделе побежал в сторону врага. Пожалуй, мне действительно повезло, что враг бежал по кругу в мою сторону. Имея «логистику», он быстрее вышел к замку, который был между нами, и захватил его. Это оказался замок той же расы, и его нужно было обязательно перезахватить. Я напал, имея в распоряжении только воителей и метателей копья, но противник убежал с поля боя. Ингвар пошел дальше, я передал ему еще войск и напал на Аргат с выкупленной армией. Бой был непростым. У соперника оказалось много вармонгеров, которые подозрительно быстро добежали до моей армии, но воители проявили северную крепость характера и уничтожили врага. На этом исход партии был решен.

Противостояние магов

Во второй игре мы рассмотрим приверженцев колдовства. Маги (Академия) всегда были одной из самых популярных рас в «Героях». Играть за них довольно сложно, но куда интереснее. Развитие колдуна поражает многообразием вариантов. Герою можно дать как одну, так и две школы магии, причем любые. С уникальной способностью «знак волшебника» тот же «берсерк» или «шок земли» приобретают совсем иное значение. Забавно наблюдать, как войска варваров или людей боятся друг с другом. С другой стороны, «логистика», «защита», «чародейство» и «образование» не менее важны, и не будем забывать про осадные машины, которые тоже частенько выбираются главным навыком. Можно попытаться сделать мага на все руки: выучить несколько школ магии или добраться до навыка «колдовское всеведение». Но даже из волшебника можно сде-

лать бойца с «логистикой», «боевыми машинами» и «защитой».

! ЭТО ИНТЕРЕСНО: в качестве основы для бойца-мага прекрасно подойдет Рazzак.

Я считаю, что самый сбалансированный вариант — лучший. В набор такого героя входят «логистика», «чары», «образование» и одна или две школы магии либо «защита». Впрочем, бытует мнение, что следует отказаться от «логистики», ведь ее редко дают. Шанс составляет всего 2%. Герой-маг довольно универсален, и это как раз тот случай, когда его можно использовать другими расами (не магическими). Например, те же эльфы могут применить «метеоритный дождь» с «меткой», а после ударят друиды. Такое сочетание наносит чудовищные повреждения.

Разберем пример столкновения двух магов. Практические опыты показали, что при больших армиях чаще побеждает маг с «призывом»

и «светом», чем волшебник с «хаосом». Возможность призвать двух фантомов за раз не идет ни в какое сравнение даже с самыменным «шоком земли». Конечно, можно использовать метку для убийства вражеских отрядов, но сила магии у героя частенько не слишком высока, и он просто не может обеспечить достойный уровень урона.

На турнире в одном из боев первому игроку попалась Нура, а другому Назир. Здесь следует заметить, что быстрый старт во многом обеспечивается Хафизом. Он управляет сотней гремелинов и имеет осадные машины уже в самом начале, а набирать ресурсы и опыт с такой армией намного проще. Многие так и делают: берут Хафиза на старте, а потом передают его армию любому магу, который пришел вместе с ним. Но на этих соревнованиях Хафиз был исключен, поэтому элемент везения можно было не учитывать.

Нура по праву считается очень сильным героем. Восполнение маны во время сражения — это действительно очень хорошо. Благодаря этой особенности после сложного боя можно напасть на каких-нибудь медленных зомби и восстановить весь запас магической энергии. К тому же сразу на старте у нее есть «стрела магии», и развивать ее можно в каком угодно направлении.

Назир тоже пользуется популярностью, так как это ярко выраженный маг «хаоса». У него сразу есть огненный шар, который усиливается с уровнями и уменьшает защиту врага на 50%. Назира проще всего развивать до «пириокинеза» и получить еще одну прибавку. Учитывая, что в армии часто бывают големы, он крайне опасен для многих рас, особенно в начале игры.

Но против другого мага он уже не столь опасен, так как в перспективе обсидиановые големы и обсидиановые горгульи не восприимчивы к огню, а остальные войска можно увешать артефактами, уменьшающими урон от магии хаоса. К тому же, видя, кем играет соперник, мы уже точно знаем, что он выбрал «хаос».

Взгляд с другой стороны

Я развивался быстро, так как в таверне купил Аргат, хотя вначале появился Тилсек. Так и бегал с 29 воителями и экспертной «логистикой», пока на седьмой день не выбрался в соседнюю зону. К десятым днем захватил второй город (орочий) и очень этому обрадовался, решив, что жизнь налаживается.

Но счастье длилось недолго. На следующий день прибежал Ингвар с сотней воителей и метателями копья. Я решил сделать разведку боем. Потеряв половину воителей, сдался за деньги. Второй город был потерян. Дождавшись прироста в родном городе, напал в семнадцатый день на Ингвара, так как деваться было все равно некуда. К сожалению, не успел перехватить подмогу в виде жрецов Арката, что усилило и без того крепких воителей.



❶ Назир против Нуры. Визиры джиннов умудряются «Сглазить» даже технику.



❷ Вызывая элементалей, маг редко ожидает, что «стихийное равновесие» уравняет шансы.



Он становится в некоторой степени предсказуемым, а это позволяет лучше подготовиться к финальной битве.

В начальном уничтожении нейтральных существ активно используются гремлины и горгульи. Последние изначально имеют защиту от молнии, а после улучшения получают дополнительно защиту от воды и огня, что очень помогает против нейтральных колдунов. Например, водных элементалей уроженцы Академии побеждают спокойнее, чем другие расы. Герой в бою активно помогает магии. Неважно как: это может быть и стрела с меткой, призыв мин (кстати, на них тоже можно использовать метку) или призыв элементалей.

Понятно, что для «пробивки» вначале нужен либо «хаос», либо «призыв». Чтобы не распылять силы, берут обычно какую-то одну школу магии и уже потом добавляют «тьму» или «свет». Выбор во многом зависит от наличия необходимых заклинаний. «Призыв» брать лучше всего. По крайней мере, всегда будет одно заклинание на каждом уровне гильдии магов.

Против человека обычно используется быстрая атака архимагами. Иными словами, идет, допустим, быстрое развитие Назира, а все ресурсы уходят на улучшение гильдии до четвертого уровня. Такой маг атакует сразу же после выучивания необходимых заклинаний. С помощью «метки» он усиливает заклинания архимагов и быстро расправляется с армией врага.

Обычно наличие большого количества маны вначале позволяет закинуть соперника огненными шарами до смерти. И даже если ситуация оборачивается против тебя, ничто не мешает убежать и начать все заново. К третьей неделе магия «призыва» достигает необходимых высот и в дело идут феникс, сильные мины и огненные элементали.

Чем дальше затягивается игра, тем сильнее становится магия «света» и «тьмы». Заклинания «мечты» и «берсерк» под меткой — страшное оружие при больших армиях.

Озеро мертвца

«Озеро мертвца» — карта, где бои обычно начинаются с третьей недели. За это время соперники развиваются на своей территории до 15-20 уровня и сражаются, уже имея «неплохие характеристики». К сопернику есть три дороги: по кругу влево и вправо, а также через центр, где находится Утопия.

На старте дали призыв и «логистику» (герой Нура). На первой неделе удалось развиться до огненных элементалей, а в скелете нашелся «клук единорога». Удача в игре была на моей стороне. На первой же неделе мне удалось убить почти всех нейтралов на моей территории. «Мин» сразу не дали, а «край» появился только с библиотекой. Пришлось биться только огненными элементалями.

На первой же неделе взял «сапоги» и «нахождение пути». На второй взял «призыв феникса» и решил продвигаться к центру карты. Там вычистил Утопию, но подбор артефактов разочаровал. Хорошие артефакты, но не подходящие для героя. Чуть позже взял в центре «халат Иссы» и решил не идти на соперника, а дочистить свою территорию, так как потерял в «утопии» около пятидесяти горгульй и почти сотню гремлинов. В замке построил «рынок артефактов», но и там тоже ничего хорошего не появилось. Хотел найти «посох Иссы», так как соперник был с обсидиановыми големами и горгульями. Да и «ковы войны» не помешали бы. Противник развелся очень хорошо, обогнав меня по параметрам. В начале четвертой недели я собрал весь приrost и напал на соперника. Догнал его по пути в замок. Феникс и огненные элементы сделали свое дело.

На следующих ход достал до замка, где состоялся финальный бой. «Изгнание» ослабили очень сильно. Герой двадцатого уровня нанес всего чуть больше 200 единиц урона. Потом сработало стихийное равновесие — сюрприз для соперника. В армии обоих героев было всего по сотне обсидиановых горгульй и больше ничего. Игру сделал призывающий феникс, который наносил больше урона, чем «кулак» Назира.

❸ Феникс методично, да еще и с удачей расправляется с врагом.

Взгляд с другой стороны

Что сказать? Нура с «логистикой» — идеальный вариант для победы в паре маг-маг. Я развивал «призыв», но дошел только до эксперта. «Равновесие» у соперника неожиданностью не было, я даже в этом не сомневался. Феникса мне не дали, «Равновесия» тоже. «Смертельного холода» не было, а «Знак» за все двадцать уровней так и не предложили. Единственное потенциально толковое заклинание — «изгнание» — оказалось полной ерундой. Если б набор заклинаний был другим, можно было бы еще поспорить. Собственно, меня погубил феникс противника, ведь по развитию я был впереди.



ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

■ 154



■ 158



■ 164



■ 170



■ 172



■ 178

ЛИНИЯ ГОРИЗОНТА

Вокруг игры

- Как локализуют игры 154

Richard Psmit

Какие способы испортить локализацию есть у переводчика, редактора, издателя? Эта статья перечислит самые проверенные и испытанные из них, а заодно покажет тернистый путь, который преодолевают игры, чтобы оказаться на прилавках в русской версии.

- Лики Припяти 158

Отчет об экспедиции в чернобыльскую Зону, организованной нашим журналом по случаю выхода «Чистого неба», с фотографиями и комментариями экспертов.

Судьба хита

- Max Payne 164

Ярослав Шалашов

Макса Пейна хорошо себе представляют даже те, кто так и не удосужился поиграть. Потому ли, что авторам удалось создать игру-фильм? Или из-за игровой находки, которую с тех пор использует весь мир? Или по каким-то еще причинам?

Оружейная палата

- Животные на войне:
верблюды 170

Richard Psmit

Можно ли с помощью верблюдов разгонять вражескую конницу? Хороши ли они в сражении и в тылу? Здесь просуммирован опыт применения верблюдов в войнах от древности до наших дней.

Летопись

- Викинги 172

Aлексей Королев

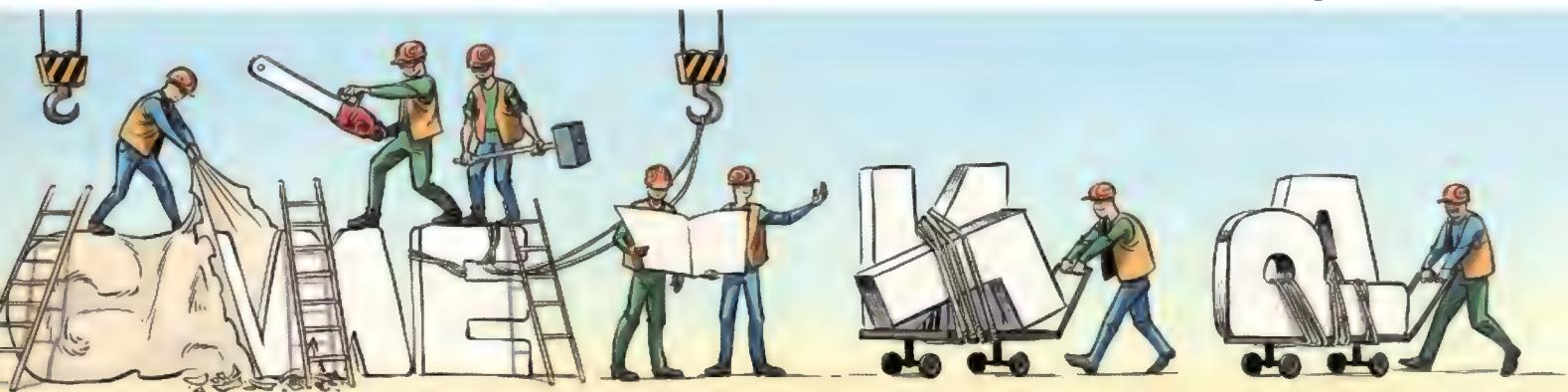
Воины с Севера оставили изрядный след не только на берегах Атлантики, Средиземноморья и даже Днепра; их потомки до сих пор живы в играх. Кроме того, их оружие, имена, воинские традиции, корабли позаимствовало множество народов (в первую очередь, конечно, гномы). Настала пора обратиться к истокам...

Красная книга

- Роботы! 178

Richard Psmit

Обычно мы обращались в этой рубрике к существам из мифов и фэнтези, но иногда традиции нужно менять. Поговорим о том, какую машину можно назвать роботом, стоит ли ожидать, что в скором будущем истории о роботах станут реальностью, обсудим, почему люди их боятся...



Как локализуют игры

Одиннадцать лет назад свершилось историческое событие: компания Doka Media впервые подписала официальный договор об издании на территории России пары выпущенных на Западе игр. Впрочем, история локализаций началась раньше — с деятельности пиратов... Сейчас по-русски выпускаются почти все значимые игры, исключая лишь некоторые онлайновые.

Однако результат радует нас совсем не всегда. А игрок зачастую даже не знает, как и почему возникают те или иные неполадки — и чего стоит издателю блестящее выполненная локализация. Вот об этом мы сегодня и поговорим.

Контракт

Если локализация у нас официальная, первым делом, конечно, заключается договор. И уже на этой стадии происходят разные интересные вещи, от которых зависит успех локализации.

Начнем с того, что локализация масштабной игры (например, крупной RPG) отнимает довольно много времени, и не всегда есть возможность получить материал для перевода задолго до мирового релиза. Поэтому — на первый взгляд — хорошо бы прежде выпустить оригинал. Отставать опасно еще и потому, что это дает шанс пиратам.

И некоторые компании (например, Paradox Interactive) дают нашему издателю такую возможность. Некоторые, но далеко не все. Дело в том, что игры на территории России даже сейчас, когда характерная цена jewel-упаковки выросла с приблизительно трех до 10-15 «условных единиц», все равно продаются намного дешевле, чем, скажем, в США. А это означает, что в случае попадания части тиража за пределы России западный издатель потерпит большие убытки. И даже если бы цены не различались — идет разная доля и так далее. Русскоязычная игра там никому, кроме «диаспоры», не нужна, а вот оригинал...

Иногда иностранная компания очень беспокоится за качество локализации и стремится непременно контролировать процесс. Обычно для результата это горе, потому что контролировать она может очень так себе (кто сомневается — посмотрите на результат трудов по локализации World of Warcraft), а мешать процессу у нее отлично получается. Контроль обычно доверяется «русскому сотруднику на месте», а среди них порой попадаются такие экземпляры... Встречались даже товарищи, которые гордо брали себе в качестве псевдонима транслитерацию какой-нибудь нецензурщины; думаю, вы представляете, каким изысканным вкусом обладали такие «контролеры».

Зато западному издателю превосходно удается требовать сверки каждого шага. Это, мягко говоря, усложняет технологию, не дает своевременно вносить правки и сокращает время на полезную работу. Особенно зверствуют обычно при локализации игры по мотивам фильма. Киношники, обладающие правами на название, больше любят совать палки в колеса, чем игроеды.

Иногда оговаривается, что локализовать можно не все; например, порой запрещают менять озвучку (!), графическую часть (а там ведь бывает такая штука, как надписи прямо на игровых объектах) и так далее. Правда, многие и так не рвутся с этим работать, благо это довольно непросто, а традиция оставлять непереведенными такие кадры и озвучивать перевод уже широко распространилась в фильмах.

Ну и, понятно, договор может включать в себя какие-нибудь странные требования по срокам. Такое бывает редко, но случается. Например, как-то на моей памяти всю локализацию нужно было выполнить в десятидневный срок, что примерно вдвое меньше, чем было необходимо...

Локализационный пакет

Следующий ход — за зарубежным издателем: нужно прислать **локализационный пакет**.

Чаще всего он состоит из:

- файла или файлов в Excel (реже Word), где указаны подлежащие переводу куски текста, кто это говорит, возможно — какие-то комментарии и технические данные (куда и как вставлять результат);
- звуковых дорожек и роликов, подлежащих переозвучке;
- шрифтов;
- надписей, переданных в игре через расстановку картинки.

Обратите внимание, что игра как таковая в этот набор не входит. Иногда доброй воли

издателя хватает на то, чтобы прислать и версию игры тоже, но если английский релиз еще не состоялся, это происходит далеко не всегда.

Как следствие, зачастую локализаторы игру видят тогда, когда в нее уже внесен их перевод. И тут-то выясняется, например, что какие-то куски остались непереведенными, потому что их забыли внести в пакет для локализации.

Чаще всего жертвами на этой стадии оказываются:

- надписи на кнопках, которые не печатаются, а отрисовываются;
- сообщения об ошибках;
- меню инсталлятора;
- «советы», выдаваемые во время загрузки игры или сохраненного файла.

Характерный случай — когда часть подлежащего переводу текста не берется из каких-либо ресурсных файлов, а непосредственно «защита» в программе. Такие строки почти всегда забывают включить в пакет, и потом долго-долго исправляют патчами. К счастью, в последнее время такие казусы встречаются реже, чем лет пять тому назад.

Но, вообще-то, забыть могут все что угодно. Или наоборот — добавить лишнее; не редкость ситуация, когда в локализационный пакет посредством чьей-то «уличной магии» попадает, скажем, кусочек предыдущей игры серии. Скромный такой кусочек — на полтора мегабайта! Возможно, переводчик даже в курсе дела и отлично понимает, что тексты эти родом из другой игры... но, с другой стороны, в задание на перевод все это входит, а значит, будет оплачено... но сроки поджимают... но выяснить, кто где спорол чушь, тоже небыстро... а значит, остается только смотреть на этот фокус-покус грустными глазами и повторять про себя: «Не-не-не-не...»

Кроме того, поскольку пакет делает не издатель, а разработчик, а он не всегда бывает опытен по этой части, возможны дополнительные

накладки из-за работы, выполненной неправильно. Например:

- присланы звуковые файлы в готовом виде, а не отдельно фоновый звук и отдельно речь; в этом случае из-под озвучки могут потом вылезать «хвосты» исходного текста;
- графика, подлежащая переводу, прислана не разделенной по слоям, а опять-таки в готовом виде — что предвещает локализаторам много-много счастливых часов наедине с Photoshop;
- комментарии перепутаны, в одном ряду стоят тексты, которые надо переводить, и метки, переводу не подлежащие;
- звуковые файлы приходят существенно позже текстовой части пакета.

Последнее хочется прояснить подробнее. Вот представьте себе, что у вас в тексте упоминается эпизодический персонаж — некто Элон (фэнтези, имя такое стилизованное...). Комментарии по его поводу... не случилось. В английском языке у глаголов и прилагательных рода нету, и если этот персонаж случайно где-то не был обозначен местоимением — у нас есть все шансы до прихода звуковых дорожек так и не узнать, мужчина это или женщина. А потом замучавшись проводить «операцию по перемене пола». А если таких несколько?

Или другой распространенный случай: вещает герой нечто странное, а мы не знаем без интонации — это пафос или ирония. Можем предположить, но лучше не надо, потому что если звук потом внесет корректиды... Ищем вариант, который годится и туда, и сюда. Куда как проще было бы посмотреть сразу...

Словарь

И вот начинается непосредственно работа над переводом: локализационный пакет прибывает в Россию и попадает к специалисту.

Некоторые переводчики тут же окунаются в текст и начинают работу. Если игра немножко сложнее «Тетриса», то на этой стадии уже можно сказать с уверенностью: товарищи готовятся пронести на свет нечто неимоверно гадкое.

Профессионалы поступают иначе: первым делом они составляют **словарь игры**. Туда входят все игровые термины, имена ключевых персонажей, названия территорий... В процессе этой работы локализационный пакет тщательно прочитывается, а названия согласовываются друг с другом. И только после этой работы вообще можно браться за перевод. А ни в коем случае не делать словаря по мере изготовления перевода!

СЛУЧАЙ ИЗ ЖИЗНИ: однажды пираты переводили игру *Ax Fatalis* и пренебрели этим простым правилом. Потом они решили, что в ролевой системе неплохо бы заменить «ум» на «интеллект». И осуществили, бедолаги, глобальную замену. Итог их трудов вошел в пого-ворки: на полках лежали листы загадочного материала — бинт-лектаги. Другой результат подобной практики в наши дни (правда, уже не в переводе) вы можете найти, если введете в поисковике таинственное слово «энциклонги»: сайт некой «Энциклопедии» передал материала с Википедии и убрал отсюда ссылочку на «вики». Как говорил чапековский герой: «Да-с, красть надо умеочи!»

Составление словаря — работа совсем не простая. У нее есть свои правила, которые, увы, ведомы не всем переводчикам...

Составлять словарь можно, только выяснив весь контекст. Первая заповедь переводчика: «У слова не существует никакого перевода вне контекста».

Самые криворукие товарищи не в курсе, что разные игровые термины в абсолютном большинстве случаев должны читаться по-разному и в переводе. Есть исключения, но мало. А встречаются между тем вопиющие случаи, когда два разных заклинания горе-локализатор назвал одинаково. Возможно, он просто пропустил стадию составления словаря...

Далее — правило однородности. Возьмем те же заклинания: это *названия*, а значит, они должны быть словосочетаниями на базе существительного. Например, заклинание «Полет» — это нормально, а заклинание «Летать» — продукт жизнедеятельности профана.

НА ЗАМЕТКУ: не пригодный к своей работе переводчик легче всего опознается по тому, что не понимает разницы между языком перевода и родным. Например, в английском языке глагол в качестве названия годится уже потому, что нет большой разницы между глаголом и существительным — из одного делается другое без изменений (нет окончаний, падежей...). Видя в тексте глагол *is*, профан без малейших сомнений переводит его как «является», делая из художественного текста нудную тягомотину.

Наконец, названия привязаны к определенному стилю. Например, некоторые наивные товарищи полагают, что можно смело перевести слово ranger как «рейнджер» или даже «боевик»; и они правы, если речь идет о техасских или космических рейнджерах, но если дело происходит в фэнтези или средневековье, они ломают стиль внесением туда современности. О «робах» волшебников (вместо мантий) и других чудесах я уже писал...

Как-то я встретил в локализации такую фразу: «Милостивый государь рейнджер, прошу отведать нашего угощения!» Звучит это примерно как: «Ой ты гой еси, VIP-персона!» Человеку, который этого не чувствует, в переводчики идти категорически нельзя. Это, наверное, можно отработать долгой практикой, но седых волос редакторов (и подпорченного удовольствия игроков, к которым проскользнули такие перлы) дело не стоит. Право слово, есть масса других способов заработать себе на жизнь.



Еще одна беда плохих переводчиков — неуместная славянификация. Характернейший случай — перевод Gadgetzan как «Прибамбаск». Омерзительным этот перевод делает в первую очередь суффикс -ск, из-за которого гоблинский город в пустыне вдруг превращается в российскую глубинку. Если бы у переводчика хватило чувства вкуса хотя бы на другое окончание, это было бы уже не так безнадежно.

Что интересно, порой те же самые переводчики не способны перевести слово, которое перевести можно и нужно. Они радостно объявляют его «непереводимым» и лепят в своем тексте «дворфов», «юниты» и прочую чепуху.

Тут, кстати, есть замечательное в своей нелепости оправдание: дескать, игра на международных серверах, люди не поймут, что означает то или иное слово! Поэтому, например, ниваловцы в своей собственной игре обозвали богомолов «мантиками». Клещей вот «тиками» называть не стали: видимо, каждый русский знает, как по-англики «клещи»? На самом деле, как показывает опыт, у игроков такой проблемы нет. Этот жупел существует исключительно в воображении переводчика.

Часть названий содержит в себе отсылку к реалиям извне игры. Вспомним хотя бы многочисленные «пасхальные яйца» из World of Warcraft, «Ведьмака» и других. Если в переводе они не сохранились — причем не одно, а многие, — значит, переводчик даром ел свой хлеб.

А между тем пираты...

Пока официальные локализаторы подписывали бумагу и добывали набор для локализации, пираты занимались тем, что «ломали» игру. И основной проблемой для них был отнюдь не Starforce, а извлечение игровых ресурсов: текстов, звуков речи, шрифтов... Некоторые перево-дили и надписи на игровых картинках.

Но в любом случае на выходе пират получал гору разрозненных текстов, с которыми разбираться предлагалось переводчику. Никаких комментариев — где это используется, как, когда...

Попробуйте перевести, к примеру, одиночное слово «get», которое хакеры выковыряли из игрового кода. Может, это будет взятие пред-

мета, может — выкачка чего-то с сайта, может — выбор способности из списка... Один изобретательный переводчик придумал почти универсальный перевод — «себе»; он выглядит странно, но на деле почти никогда не нарушает контекста.

Поскольку нет программы-сборщика ресурсов, зачастую оказывается, что нужно еще и соблюсти... точную длину текста (потому что его нужно поместить точно на то же место в файле). С длинными репликами все еще более или менее, а когда речь идет об отдельном слове? Попробуйте перевести в три буквы тот же «get». Или, скажем, «ахе»: тир? Топ? Ну нет у нас трехбуквенного аналога слова «топор»!

ВНИМАНИЕ — МИФ: английский текст обычно короче, чем его перевод на русский. Если речь идет об отдельном слове, примерно так и есть; но вот связный текст осмыслиенной длины в русском варианте почти всегда короче (о стихах не говорим, там свои законы). Во времена оные я даже устанавливала переводчикам, работавшим со мной, правило: если ваш текст получается длиннее оригинала, значит,



бы его плохо отредактировали. Это, конечно, грубое приближение, но оно небезосновательно — если человек делает русский текст длинным, это означает, что он не пропускает ненужные слова.

Перевод текста

Дальше наступает час собственно литературного перевода. Трудностей у этого процесса множество, о нем написаны книги (например, Чуковским и Норой Галь), а у локализаторов он затруднен еще несколькими проблемами.

Начнем с проблемы, которую компания-локализатор зачастую создает себе сама: как ни парадоксально, на эту работу сплошь и рядом берут кого угодно, только не переводчиков.

Диплом для этой профессии в наши дни мало что значит — большинство переводчиков не может похвастаться ни филологическим, ни литературным образованием, но не в этом вопрос. Зачастую люди, работающие с текстом ответственного проекта, могут предъявлять в качестве резюме только общее владение английским.

ВНИМАНИЕ — МИФ: главный навык переводчика — знание языка оригинала. На самом деле основной его капитал — высокий уровень знания родного языка. Именно в этой области он должен блестеть, чтобы сделать профессиональный литературный перевод. А владение языком оригинала может быть значительно слабее, чем, скажем, у синхрониста; но вот «чутье языка» быть обязано.

Хуже того, издатели наслышаны о том, что переводчики-де часто не знают игрового контекста. А потому норовят подыскать специалиста не в переводе, а в тематике игры. Ну или хотя бы близкой: например, если игра по Dungeons & Dragons — можно найти человека, разбирающегося в... Magic: the Gathering.

Это примерно все равно, как если бы в зоопарке заболел страус, и руководство решило не звать ветеринара — откуда у него опыт в лечении страусов? Лучше пригласим специалиста по... оригами: он умеет складывать из бумаги отличных журавликов, а журавль, как ни крути, тоже длинноногая птица!

Конечно, далеко не каждой игре в России приходится переживать такой survival horror; порой встречается, напротив, подход настолько профессиональный, что остается только снять шляпу. Так, например, среди всех редакторов, с которыми ваш покорный слуга имел дело как автор, лучшим специалистом в литературной части был как раз локализатор игр — Василий Подобед, возглавлявший в те годы соответствующий отдел «Нивала».

Но даже если нулевая стадия прошла для проекта безболезненно и удалось-таки подключить к работе переводчика, а не монтажника-высотника и не специалиста в резьбе по моржовому клыку — работа с игрой оказывается кое в чем намного сложнее перевода книги или фильма.

Во-первых, даже в относительно качественном локализационном пакете фразы идут не в том порядке, в котором их увидят игроки. Игра — продукт интерактивный, и порядок может быть самым различным. А переводчику по скучным комментариям приходится восстанавливать цепочки событий.

Во-вторых, удар в спину постоянно готовит все та же подлая грамматическая категория — род. Особенно весело это в ролевках, где нам предлагается создать персонажа с нуля и заранее неизвестно, герой у нас или же герояня. Хотя разработчики игр понемногу научились делать в ключевых репликах разные варианты для женщины и мужчины, им с родным английским трудно себе представить, что в невинной фразе вроде «я сегодня уже завтракал[а]» славяне зачем-то демонстрируют пол говорящего окончанием глагола.

В-третьих, англоязычным авторам неведомо понятие склонения. А значит, они вполне могут позволить себе что-нибудь вроде: «%CLASSs are not allowed here!» Подставляем вместо %CLASS название класса — и получаем, скажем: «Paladins are not allowed here!» Просто и элегантно. А по-русски? У паладинов окончание «ы» во множественном числе, у волшебников — «и»...

Вот и приходится переводчикам калечить фразу, чтобы рассудку вопреки добиться именительного падежа, единственного числа, настоящего времени... Поэтому порой странное построение фразы в переводе вызвано не нехваткой переводческого мастерства, а сложными условиями.

Но бывает, конечно, и наоборот. Так, например, больше всего обычно достается в переводе юмористическим играм, потому что переводить шутки (и даже заметить их в переводе) умеет далеко не каждый.

ВНИМАНИЕ — МИФ: игру слов перевести нельзя. Примечания «непереводимая игра слов» остались в далеком прошлом: в наши дни 99% таких моментов в книге переводится, а в сноску попадают только исключительные случаи. Если уж удается перевести «Алису в Стране Чудес», то совсем уж стыдно не справиться с гораздо более простыми текстами.

Едва ли не главное умение для переводчика, без которого выдавать качественный результат невозможно, — это умение понять, что он *чего-то не понимает*. Это отнюдь не парадокс, а суровая реальность жизни.

Например, если вы в курсе, кто такая Эрис Хилтон — право же, большого горя в этом нет, — то и эльфийку Хэрис Пилтон вы не опознаете. Но если вы при этом переводчик, а не недоразумение, то вы поймете, что в этом имени есть что-то странное и надо разобраться — зачем оно такое, на что ссылается. Главное — поставить вопрос, найти ответ при помощи интернета и знакомых намного проще.

Неправда, будто бы ляпы в переводах возникают потому, что переводчик не знает, что tunic — не только туника, но еще и мундир, а купец, продающий China, — не международный шпион, а всего лишь торговец фарфором. Ляпы возникают оттого, что, увидев столь странную ситуацию, он не усомнился, а нарядил офицера в тунику, заставил купца торговать (в лучшем случае!) картами Китая — после чего уснул спокойно, и совесть его не мучила.

Между прочим, оба примера абсолютно реальны. Особенно прекрасен второй господин: он даже понял, что торговать Китаем — нелепица, но не нашел в себе душевных сил заглянуть в словарь, а исправил это на более, с его точки зрения, разумные «карты Китая». Хочется порекомендовать ему посвятить остаток жизни торговле картами Китая, а за переводы более не браться. Это не его стезя.

Впрочем, рассказывать о том, как не испортить перевод (и как его частенько портят), можно часами. Об этом написаны книги (например, «Высокое искусство» Корнея Чуковского или «Слово живое и мертвое» Норы Галь). Увы, не для всех они писаны...

Самая главная проблема перевода игр — по-прежнему в том, что задачу слишком часто решают негодными средствами. Устанавливают нереалистичный срок, назначают вместо переводчика производителя дворцов и торговцев китайскими картами, исключают из процесса редактуру...



Редактура и корректура

Неважно, хорошо переводчик или плох, — плоды его трудов надо отредактировать. И сделать это очень, очень внимательно. И необходимо, чтобы редактор вступил в работу еще на стадии изготовления словаря.

Редактор перевода должен, по сути дела, сам быть в некоторой степени переводчиком. По меньшей мере, он должен обладать описанным выше навыком замечать странности. Причем, вообще говоря, его основная задача — не править текст, а возвращать его на доработку, помечая некачественные куски. В противном случае его работа со временем будет становиться сложнее и сложнее: чем дальше, тем меньше недостатков своего продукта будет замечать переводчик.

Однако на это как раз очень часто не хватает времени. Несколько циклов редактуры далеко не всегда может себе позволить локализатор (как, к слову, и редактор периодического издания)...

Потом вступает корректор; у него в этой ситуации специфики меньше всего, поскольку правила русского языка мало зависят от природы текста. Разве что скриптовые вставки, вроде помянутого выше %CLASS, надо уметь распознавать, но это мелочи.

И тем не менее... не секрет, что именно эту стадию господа локализаторы частенько пропускают. Что с их стороны чрезвычайно глупо: не все способны определить дефекты перевода, дубовые тексты многие спишут на недостатки оригинала... но вот отсутствие запятых и прочие прелести заметят непременно. Из всех проблем локализации лучше всего видны опечатки — это, между прочим, относится к любому печатному тексту...

Что любопытно, иногда начальство умышленно портит работу корректора, запрещая ему работать в соответствии с правилами языка! Так, например, я своими глазами видел случай, когда редактор локализации строго-настрого велел корректору сохранять написание «Эльфы», «Гномы» и так далее — с большой буквы. Дескать, это же не просто расы — это стороны в игре!

Бедолага искренне полагал, что именно по этой причине в игре они с большой буквы. А на самом деле по-английски русские или, скажем, китайцы тоже будут с большой буквы — правила языка такие. Но мы-то вроде не на английский переводим?

■ А МЕЖДУ ТЕМ ПИРАТЫ: *редактура у пиратов встречалась... иногда. Как правило, она вступала в действие, если полученный от переводчика текст ни в какие ворота не лез. Например, «переводчик» сработал при помощи Promt или Stylus. Переводчика, естественно, вешали на нока-рее, а редактору ставилось задание вроде «перевести всю эту чушь на человеческий язык в двадцать четыре часа»... Заметим, что применение таких программ на любой стадии работы для переводчика — стопроцентный показатель некомпетентности. Даже легчайшие следы Stylus и любого его аналога, если их замечают в тексте, в норме обеспечивают переводчику «волчий билет» хоть у официальных локализаторов, хоть у пиратов. Есть какие-то пределы пристойного даже для рыцарей Веселого Роджера!*

Озвучка

Но вот наконец закончены труды переводчика, он получил свой гонорар и удалился. В дело вступают актеры.

Еще лет пять назад актеров для локализации нередко собирали с миру по нитке, и им приходилось много чего объяснять перед началом работы. Ведь у актера нет, как правило, времени ознакомиться со всей историей вопроса. Перед ним просто есть реплики, есть (хотется надеяться) оригинальная озвучка и какое-никакое описание характера персонажа. А вот что такое, скажем, гном, актер может и не знать, хотя любому игроку это отлично известно.

■ А МЕЖДУ ТЕМ ПИРАТЫ: *эти и вовсе, как правило, озвучивали свою продукцию силами самих же переводчиков. И хорошо, если на игру находилось хотя бы два голоса. О профессионализме и речи не было.*

Однако в последнее время ситуация выправилась: с появлением постоянного рынка заказов на озвучку появились студии, профессионально выполняющие именно эту работу. Одна из самых заметных — **Muzagames**, в которой работают дикторы в том числе и нашего видеожурнала.

Обычно на озвучке игры трудится достаточно мало актеров, значительно меньше, чем есть персонажей в игре. И совершенно нормально, если артисту достается добрый десяток героя. При этом он их озвучивает обычно одного за другим, а не в порядке реплик в игре, чтобы получше войти в роль и добиться правильных особенностей голоса.

Хотя сейчас с дубляжом игр работают отличные профессионалы, весьма «многоголосые», иногда все же заметно, что их меньше, чем хотелось бы. Время от времени для маскировки этого применяются программные фильтры, подправляющие тембр.

Люди, далекие от игродельческой «кухни», порой думают, что актеры на озвучке играют целые диалоги из игры. Увы, в реальной жизни такое встречается крайне редко. Обычно актеру дают простой список его реплик, и хорошо еще, если между ними указаны те слова, на которые его герой отвечает! Многие даже предпочитают не видеть «лишних» реплик, чтобы не мешали. А потом монтажеры звука расставляют реплики по местам, и в игре они сами собираются скриптом в диалоги.

Причины такого положения вещей тривиальны: озвучка игры обходится в весьма круглую сумму, причем актерам и студии идет почасовая оплата. Если актер будет вникать в каждую промежуточную реплику других персонажей, я уж не говорю — если несколько артистов будут работать с текстом одновременно, цена локализации вырастет очень и очень серьезно. Впрочем, бывают проекты и с «честной» игрой... или, по крайней мере, бывали.

Изредка, кроме реплик, приходится озвучивать еще стоны, шум толпы и другие подобные странности (нередко их просто оставляют от оригинала). Почему-то часто считают, что труднее всего озвучить шум толпы, хотя на деле эти методы известны уже многие годы и отработаны до автоматизма: несколько бессмысленных реплик вроде «что говорить, когда нечего говорить» накладываются друг на друга со смешением. Иногда один и тот же шум толпы с успехом «играет» в дюжины проектов.

Пока идет озвучка, художники возятся со шрифтами игры, а также с отрисованными надписями. Большая часть этой работы, кроме собственно создания шрифтов, техническая; но

если локализационный пакет сделан так себе, она бывает очень и очень трудоемкой. Увы, и в наши дни встречаются такие радости, как необходимость вписать текст прямо поверх имеющегося (разработчик поленился дать картинку в слоях), а это означает долгие-долгие часы ретуши картинки.

Монтаж и отладка

И вот наконец все исходные материалы сделаны. Что дальше?

Дальнейшее опять-таки зависит от доброй воли зарубежного издателя. Если он был так любезен, что прислал игру и средство монтажа в нее текстов и звуков, то локализатор сам собирает русскоязычную версию и может исправлять ошибки в реальном времени.

Но, как известно, на Аллаха уповай, а верблюда привязывай; и некоторые издатели предпочитают делать сборку сами. Это еще один способ испортить конечный результат...

Почему? Да потому, что даже при самой тщательной работе ошибки неизбежны, а каждый цикл отправки материала издателю за границу отбирает как минимум день, обычно — заметно больше. Игра — проект такой сложности, что нелепо было бы ожидать удачи с первого раза. Где-то переводчик все-таки не понял контекст (это особенно часто случается, когда фраза или название в игре собирается из отдельных слов)...

■ СЛУЧАЙ ИЗ ЖИЗНИ: *вот несколько характерных плодов такой сборки. «Летать Логово» (Fly Lair, логово мух), «Взять Два» (с неведомой целью в локализационной таблице разбили пополам название издателя Take Two), «Болван Ловушка» (Booby Trap)...*

Но самая, пожалуй, частая проблема, которую выявляет только стадия теста: что-то куда-то не лезет. Например, в табличку заклинаний не влезает слишком длинное название, или затянувшаяся реплика схлестывается с последующей, или надпись не лезет на кнопку...

При этом нужно хорошо понимать, что ни при каких условиях у локализатора физически *нemожет* быть достаточно времени, чтобы пройти полное тестирование объемной игры...

Если, скажем, у квеста найти все возможные варианты и закоулки еще реально, то просмотр и прослушивание всех реплик в ролевой игре — процесс невероятно долгий. Такое художественно можно проделать за долгий цикл разработки, но локализаторы не в силах позволить себе несколько месяцев тестирования!

Однако если, скажем, на экране тексты реплик систематически выплзают за каемку окна (в прошлом номере мы описывали такую игру), или надпись на главном экране не помещается на кнопку, или в заставочном ролике склеились реплики — будет справедливо и правомочно объявить работу локализатора халтурой.

• • •

Вот такой жизненный цикл проходит *западная игра*, прежде чем оказаться у нас «в *в* полном русском переводе».

Как видите, есть десятки причин, почему перевод может оказаться далеким от идеала; и не все они на совести у локализатора. Хотя чаще всего, увы, плохая локализация — плод слишком сжатых сроков и не слишком добросовестного подбора сотрудников. Но локализатор постыянно вынужден бежать наперегонки со временем, и тем, кто хочет легкого заработка, я бы никак не советовал идти в этот бизнес.



Авторы:

Редакция ЛКИ
и съемочная группа

ДИАГНОСТИКА ЧЕРНОБЫЛЯ

Эксгремальная экспедиция в Зону отчуждения

Бывают поездки, подготовка к которым сама по себе интересна. Как, например, эта. Безопасная одежда и обувь, респираторы, дозиметры... Изучение маршрута и обстановки. Нахмуренные брови друзей: «Ну вы смотрите там, осторожно...», трагические глаза родственников: «Куда ж вас несет? Вам же еще жить и жить!», нервные улыбки коллег. Бородатые шутки вроде: «Так как вас потом называть? Ваша светлость? Ваше сиятельство? Или, может, на немецкий манер, с приставкой «фон»?» Но собраны вещи, теоретическая часть твердо усвоена и освоена, навязчивое внимание окружающих остается позади. Впереди — Зона отчуждения.

Подходы

Ощущение Зоны началось еще с Киевского автовокзала. Подпирающие небо полуразрушенные бетонные колонны... Брошенный посреди дороги проржавевший кузов белых «жигулей»... Причудливые пестрые конструкции «Макдональдса» — и паренек с опухшим лицом, неловко бредущий мимо, как настоящий зомби с «Янтаря»...

Впрочем, принято считать, что Зона начинается с КПП «Дитятки». Именно здесь она отгораживается от остального мира забором из «колючки» в человеческий рост, массивным шлагбаумом и яркими знаками.

Упитанный старлей хмуро изучает список «личного состава». Осмотрев группу, он, несколько подобрев лицом, бурчит себе под нос что-то вроде: «Ну, это еще куда ни шло». Оказывается, несколько дней назад в Зону безуспешно прорывалась группа горожурналистов с какого-то телеканала. Их каблуки и декольте были встречены тут, прямо скажем, без понимания...

Почти сразу за «Дитятками» меняется дорога: асфальт покрыт «латками» ржавого цвета, микроавтобус начинает ощутимо потряхивать. По обочинам топорщится густой лес, мелькают синие знаки с названиями деревень. Позади Черевач — лес как лес; а чуть дальше в селе Залесье, протянувшемся вдоль дороги, уже видны дома среди леса. Нежилые дома.

По дороге в Чернобыль начинают рушиться привычные представления о Зоне. Тут ожидаешь

увидеть остаты домов, темные оконные проемы, скелеты крыши; выжженную бесплодную почву, покрытую язвами белесоватого налета; ярко-желтый лес табличек «радиация»; свалки ржавеющей техники, труб, всяческий мусор; и руины, в которых никто не живет.

Вот эти представления и ломаются за тот короткий промежуток времени, пока мы едем. Потому что вокруг — Жизнь, зеленое царство...

Чернобыль

Уютный чистый городок, типичный районный центр советского образца. С неизбытным Ильичом на площади. Невольно вспоминается лукинский Гуляй-Град — но, впрочем, скоро замечаются детали, нарушающие пасторальную картину. Детей нет, женщин почти нет, типичная одежда — камуфляж. Примерно как у нас.

На уличном табло ползет зеленая надпись — сегодня радиационный фон равен... Символично.

Все коммуникации здесь проводятся над землей — копать небезопасно, грунт «грязный». Но город живет, работают санстанция, прокуратура, библиотека и даже кружок художников. Частный

сектор, составлявший до аварии большую часть города, в основном заброшен. Население города, более семи тысяч человек, проживает в пятиэтажных хрущевках. Работают посменно — постоянное проживание в Зоне отчуждения запрещено. Около трех тысяч человек работают на АЭС, прочие заняты дезактивацией, дозиметрией, экологией и обслуживанием.

Офис «Чернобыльинформа» встречает нас «приветом из детства» — радиометр у входа подозрительно знаком, не хватает только голоса: «Возьмитесь за поручни... Не подглядывайте».

Краткий инструктаж по технике безопасности.

- От проводника не убегать,
- Никуда не садиться, ни за что не хвататься,
- Плоды — ягоды не есть, не пить, не курить, на мокр не наступать...
- ...хотя как вы на него не будете наступать, когда он везде?

ПРИПЬЯТЬ





линия горизонта

Кирпичные пятиэтажки все еще сопротивляются натиску леса, выступая белыми скалами над волнами зеленого моря. Частные же сектора Чернобыля постигла иная участь — над ветхими крышами уже раскинулся плотный шатер. Заборов нет, подступы к бывшему жилью охраняет лишь крапива в человеческий рост. Кстати, очень жгучая!

Наиболее целым выглядит дом, защищенный табличкой: «Здесь живет хозяин дома». На другом — не стертая временем и непогодой надпись «Прости и прощай, мой дом!». На некоторых — ничего.

В первый дом у дороги мы не заходим — крыша зияет провалом, почерневшие балки, крупные комья золы — следы пожара. Чуть дальше от дороги уцелевший домик. Сильно пригнувшись, заходим, наши берцы оставляют рельефные следы в многолетней пыли. В крошечной комнатке с низким потолком железная кровать, фанерный шкаф и кирпичная печь. Обычный интерьер, знакомый по лагерю новичков на Кордоне. Все ценное отсюда давно вынесли, только на подоконнике приотилась сиротливая конвальта ацетилсалициловой кислоты, той, советской.

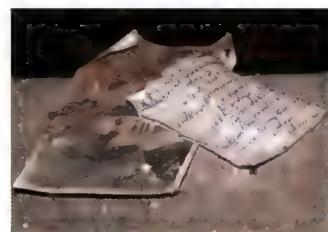
Справа от входа — лестница и погреб. В «Сталкере» здесь было бы отличное укрытие от выброса. Увы, от реального выброса оно не спасло.

Самодельная клетка. Никто теперь не скажет, для кого она была предназначена. Для кроликов? Или, быть может, нутрий? Решетчатые дверцы нараспашку — наверное, хозяин выпустил животных, прежде чем уехать.

Еще один дом, полный свидетельств поспешного бегства и грабежа. Двери нет, пол прихожей грозит провалиться, порог прикрыт стеканой ватной курткой колхозно-тюремного образца. Здесь сразу бросается в глаза обветшалый диван с высокой спинкой (зеркало из спинки вынуто, а узкие полочки не тронуты), розо-

вые узорчатые обои, над диваном календарная стенка (кусок картона с картинкой, на который крепился отрывной календарь). На картонке синей ручкой запись «стенка полисянка» и номер телефона, пять цифр. Где эта стенка «Полисянка», производство Житомира?

Желтые от времени страницы пыльных, как все вокруг, газет; учебник правил дорожного движения. Среди вороха бумаг черно-белое фото молодой женщины с белокурым ребенком в матросском воротничке. Белый квадратик письма, нет, мы не будем разворачивать его. «...Щиро вітаю тебе з днем весни, з 8-м березня...», это не письмо, это прямоугольник открытки. Карманный календарик — яркая бабочка, год 1986...



Снова трясемся по пятнистому асфальту. Справа по курсу остаются площадки стадиона, там — «грязная» техника, осталось ее немного, изрядная часть дезактивирована и пошла на металлом. Движемся к реке. И вот перед нами — «кладбище кораблей».

Кладбище кораблей

Небольшая речная заводь, по краям обросшая круглыми листьями ярко-желтых кубышек, а у противоположного берега — ржающие корабли. Их тоже постепенно «выводят в расход», сейчас мы видим около десятка судов, а несколько лет назад их здесь было поболее.

В 1986-м они возили песок для тушения реактора. Проводник рассказывает, что от них и сейчас сильно фонит, как и от воды, и от того, что в этой воде растет. Домингеса радиоактивная вода не пугает, он рискнул спуститься и сорвать солнечно-желтый цветок.

Чернобыль был не первым



Атомные реакторы — это обычные топки, а операторы, ими управляющие, — кочегары...

Н.М. Синев,
заместитель председателя
Государственного
комитета по
использованию атомной
энергии СССР

Сейчас уже трудно поверить, что атомную энергетику в свое время пропагандировали как источник экологически чистого электричества. А ведь история аварий на реакторах началась фактически вместе с историей атомной энергетики...

С первых, еще экспериментальных, реакторов начали вырисовываться основные симптомы. Выход из-под контроля реакции а активной зоне, перегрев реактора, частичное выгорание и расплавление внутренностей реактора. И, как постоянный дамоклов меч, перспектива выброса взрывом радиоактивных веществ из активной зоны.

До Чернобыля крупнейшей и самой опасной считалась авария на АЭС «Тримайл-Айленд» в 1979 году. Это был первый случай, когда правительство решило эвакуировать население. Не обошлось и без выбросов радиоактивных веществ в атмосферу и в воду, но самого страшного — взрыва водородного пузыря внутри корпуса реактора — удалось избежать. Потенциально «Тримайл-Айленд» вполне мог стать американским «Чернобылем». Но не стал.

В Советском Союзе, как несложно догадаться, информация об авариях тщательно скрывалась. Причем не только от населения, но зачастую и от самих энергетиков, что лишало их возможности учитывать опыт уже случившихся несчастий.

За тридцать пять лет развития атомной энергетики человечество, в общем-то, не раз стояло на краю катастрофы, аналогичной Чернобылю. Каждый раз, порой ценой нескольких человеческих жизней, самого страшного удавалось избежать. В апреле 1986-го года человечество истощило запас своего везения...

Предшественники Чернобыля

1951	США, исследовательский реактор в Детройте	Перегрев расщепляемого материала в результате превышения допустимой температуры. Радиоактивное загрязнение воздуха.
1959	США, экспериментальный реактор, штат Калифорния	Расплав части топливных элементов в результате выхода из строя системы охлаждения.
1964-1979	СССР, Белоярская АЭС	На протяжении пятнадцати лет неоднократное разрушение (перегон) топливных сборок. Ремонт активной зоны сопровождался облучением персонала.
1966	США, реактор Энрико Ферми неподалеку от Детройта	Частичное расплавление активной зоны в результате выхода из строя системы охлаждения.
1966	СССР, АЭС в городе Мелекессе (Димитровград)	Разгон реактора на мгновенных нейтронах. Облучились дозиметрист и начальник смены АЭС.
1971	США, реактор в Монтжелло, штат Миннесота	Почти 200 тонн радиоактивной воды из переполненного хранилища отходов вытекло в реку Миссисипи.
1974	СССР, Ленинградская АЭС	Взрыв железобетонного газгольдера выдержки радиоактивных газов, жертв не было.
1975	СССР, Ленинградская АЭС	Частичное разрушение активной зоны энергоблока. В ходе продувки реактора азотом в атмосферу было выброшено около 1,5 миллиона кюри высокоактивных радионуклидов.
1977	СССР, Белоярская АЭС	Расплавление топливных сборок. Ремонт с постоянным переобучением персонала длился около года.
1978	СССР, Белоярская АЭС	Пожар на энергоблоке. При аварийной подаче охлаждающей воды в реактор облучились восемь человек.
1979	США, АЭС «Тримайл-Айленд», Пенсильвания	Расплавление активной зоны реактора, выброс радиоактивного газа и жидкости. Эвакуация населения.
1979	США, завод по производству ядерного топлива, штат Теннесси	Выброс высокобогатого урана. Около тысячи человек получило высокую дозу облучения.
1982	США, реактор «Джина» в Рочестере	Разрыв трубы парогенератора, выброс радиоактивного пара в атмосферу.
1982	США, АЭС близ Онтарио, штат Нью-Йорк	Авария в системе охлаждения, утечка радиоактивных веществ в атмосферу. Введено чрезвычайное положение.
1982	СССР, Чернобыльская АЭС	Разрушение центральной топливной сборки из-за ошибочных действий персонала. Радиоактивный выброс на промзону и город Припять, облучение персонала.
1982	СССР, Армянская АЭС	Взрыв генератора. Большая часть персонала в панике покинула станцию, и только прибывшая оперативная группа помогла спасти сам реактор.
1985	США, АЭС «Индиан-Пойнт-2» близ Нью-Йорка	Утечка радиоактивной воды за пределы АЭС.
1985	СССР, Балаковская АЭС	При проведении пусконаладочных работ вырвало предохранительный клапан, и трехсигнатурный пар стал поступать в помещение. Погибли четырнадцать человек.





Недалеко от порта — пожарная часть. Перед заездом в нее располагается скульптурная композиция. «Тим, кто врятывав світ». Необычный памятник: нет ни фигурах привычной величавой статики. Группа людей занята делом, словно на мгновенном фотоснимке. К этому памятнику возлагают цветы, приезжают «видные политические деятели» — а официально его не существует. Ни в каких списках не значится. Потому что создали скульптуру сами жители города...

Впереди нас ожидает электростанция, но по пути — несколько остановок. Проверка документов на КПП при въезде в десятикилометровую зону. Затем с моста над Припятью открывается вид на ЧАЭС, безусловно, заслуживающий внимания. Злополучный четвертый, недостроенная «третья очередь» — пятый и шестой энергоблоки, исполненный усеченный конус градиини. Слева маячит призрачно-серая решетка — закрытый объект «Чернобыль-2», антенна системы раннего обнаружения пуска баллистических ракет. Туда, к сожалению, не пустят.

За окнами мелькает лес Чернобыльской пущи, весь утыканый табличками «Берегите лес»... Стоп. Белый щит с надписью «с. Копачи». Выходим.

Тут что-то не так... Лес есть, а домов среди деревьев не видно. Проводник показывает на крупный холм, украшенный знакомым жел-

тым треугольником. Вот он, дом. Был когда-то. Копачи (ну и название!) теперь закопаны. Село было накрыто радиоактивным «пятном»; дома пришлось разрушить и полностью засыпать землей.

Станция

На подъездах к станции нас предупреждают: снимать уже можно далеко не все. Иначе, говорят, охрана будет нервничать и может попытаться засветить снятые кадры. Ну а флаэшки цифровиков могут оказаться засвеченными совсем радикально.

Конечно, мы снимаем в первую очередь то, что нельзя. Комплекс подстанций АЭС и вот этот ядовито-желтый подъемный кран за смотровой площадкой энергоблока...



Высаживаемся, осматриваемся. Слева монумент «Прометей» — изначально он стоял в центре Припяти и был одним из символов города, а после катастрофы был перемещен к АЭС. Справа от точки высадки — охладительный водоем и железнодорожный мост над ним.



Физика катастроф

О чернобыльской катастрофе написано немало. Неоднократно рассматривались ее причины, обсуждались вопросы «правых и виноватых», оценивались последствия, подсчитывался урон. Полагаю, в очередной раз пересказывать своими словами эту эпопею нет никакой необходимости. Давайте лучше попробуем разобраться в тех мудреных словах, которыми сыпали авторы множества статей о чернобыльской катастрофе.

Итак, начнем с **радиоактивного заражения местности**. В общем и целом, речь идет о выпадении из поднятого в воздух облака большого количества радиоактивных изотопов на определенной территории. Однако заражение заражению рознь. К примеру, при **ядерном взрыве** образуется значительное количество короткоживущих изотопов, которые имеют колоссальную активность, но сравнительно быстро распадаются. Можно выделить три основных источника радиоактивных веществ при ядерном взрыве.

Первый — это продукты деления урана или плутония, составляющих боевую часть ядерного устройства. Второй — не вступившие в реакцию остатки заряда, который при взрыве превращается в высокотемпературную плазму, а впоследствии остывает и выпадает на местность мелкодисперсной пылью. Третий — радиоактивные изотопы, которые образуются в грунте, воде и других материалах под воздействием мощного всплеска гамма-излучения и нейтронов (так называемая **наведенная радиоактивность**).

Характер заражения местности при ядерном взрыве очень сильно зависит от высоты подрыва заряда (при высотном или подземном взрыве заражение практически отсутствует), а изотопы, образующиеся при воздействии нейтронов и гамма-излучения, как правило, короткоживущие.

Техногенные катастрофы, связанные с выбросом в воздух большого количества радиоактивных материалов, дают совершенно другую картину заражения. Ядерная электростанция — это не замедленная ядерная бомба. В процессе «выгорания» урана в активной зоне реактора образуются такие продукты деления, которых не бывает при взрыве. Более того, эти продукты не только радиоактивны, но и высокотоксичны.

Особую опасность при взрыве ядерного реактора представляют фрагменты тепловыделяющих сборок, содержащих радиоактивные изотопы в очень высокой концентрации. Случайно наступив на неприметный серый обломок, лежащий в траве, можно почти мгновенно получить смертельную дозу.

• • •

Теперь давайте разберемся с единицами измерений. Несмотря на примелькавшиеся рентгены, ради, беккерели и кюри, мало кто понимает, что измеряют в этих единицах и для чего они предназначены. Стараниями «популяризаторов» системные и внесистемные единицы ядерной физики и радиобиологии смешаны в неразличимую кучу. Надо разгребать...

И тут я, с вашего позволения, передам слово своей уважаемой супруге — ей наверняка хватит терпения разложить все по полочкам.





СТІЙ!

ЗАБОРОНЕНА ЗОНА



Рентген и его коллеги

Принимаю эстафету и перехожу сразу к делу. Итак...

Рентген. Именитая единица, которая, что называется, у всех на слуху. Тем не менее она внесистемная, то есть не входит в общепринятую ныне систему единиц СИ. Определяется она по ионизирующему воздействию излучения на сухой атмосферный воздух. Если в кубическом сантиметре воздуха под воздействием излучения образовались ионы суммарным зарядом в одну единицу заряда СГСЭ, говорят о дозе излучения в один рентген. Непонятно, правда? Впрочем, экспериментально установлено, что однократная предельно допустимая для человека доза ионизирующего излучения составляет 50 рентген. Однако поток нейтронов, которые практически не ионизируют воздух, в рентгенах не измеришь.

■ **ЭТО ИНТЕРЕСНО:** ГОСТ 8.417-81 прямо запрещает использование большинства внесистемных единиц измерения, однако рентген по-прежнему достаточно широко используется в технике. Причина этого достаточно проста: многие дозиметры отградуированы именно в рентгенах.

Есть и системная единица, соответствующая рентгену. Называется она скромно — кулон на килограмм, но имеет хождение только в среде физиков-ядерщиков.

Рад. Эта внесистемная физическая единица куда более существенна, чем рентген, поскольку определяет количество переданной излучением энергии на единицу поглощающей массы. Рад позволяет с равной легкостью оценивать и ионизирующие излучения, и нейтроны. Согласно определению, один рад — это поглощенная доза излучения, которая передает 100 эрг одному грамму вещества.

Бэр (биологический эквивалент радиоактивности). Эта радиобиологическая единица так и не получила широкого распространения, поскольку достаточно быстро была вытеснена системной единицей зиверт. Суть бэра состоит в приведении разнородных ионизирующих излучений к единому образцу по их воздействию на биологические объекты. Для этого существовали весьма неудобные и объемистые таблицы.

Грей. Системный эквивалент рада, оперирующий привычными для нас джоулем и килограммом. То есть доза излучения, передавшая один джоуль энергии одному килограмму массы, — это ровно один грэй.

Зиверт. Как уже было сказано, эта единица полностью вытеснила бэр. Численно она в сто раз больше бэра, имеет ту же размерность, что и грэй. Однако это вовсе не означает формального равенства зиверта и грэя. При пересчете из грэя в зиверты используются коэффициенты качества, зависящие от типа излучения.

Кюри. Внесистемная единица, измеряющая количество радиоактивности. Изотоп имеет активность в 1 кюри, если в нем ежесекундно происходит 37 миллиардов актов распада ядер. Почему именно столько — вопрос исторический. Дело в том, что изначально единица кюри определялась макроскопически, то есть как радиоактивность радона, находящегося в радиоактивном равновесии с одним граммом радия-226. А количество актов распада посчитали значительно позже.

Беккерель. Системный аналог кюри. Считается, что активность вещества равна 1 Бк, если в нем происходит один акт распада в секунду.

Обстановка вокруг АЭС стала для нас некоторой неожиданностью. Буйная зелень, аккуратные здания, работники без спецкостюмов — обычные люди, кто в летней форме, кто и вовсе «по гражданке», рукава короткие, головных уборов часто нет. И это здесь, в непосредственной близости от 4-го энергоблока!

Впрочем, люди здесь далеко не единственные живые существа. Мы на мосту, под нами желтые воды пруда (эта вода использовалась для охлаждения реакторов вплоть до полной остановки АЭС), а в воде — рыба!

ния, обилие выступов, пристроек, неожиданных углов царапают глаз — будто чересчур настойчивый ребенок захотел использовать все детали «конструктора».



Глазам не верится, столько рыбы просто не бывает... А нас уже ждут местные любимицы — знаменитые чернобыльские сомы, для которых мы захватили традиционную буханку хлеба. Каждый рыбак мечтает поймать такого сома — на глаз длина красавцев не меньше двух-трех метров. Под площадкой их кружит не меньше десятка. Огромные пасти почти на лету хватают хлеб. Похоже, к угощению здесь привыкли.

Проходящий мимо сотрудник ЧАЭС говорит, что мы еще «во-от таких здешних налинов не видели». Охотно ему верим.

■ **НА ЗАМЕТКУ:** в том, что сомы вымахали до таких размеров, «виновата» радиация. Если бы не она, рыбаки растаскали бы их, не дав вырасти ...

Наша цель на территории станции — объект «Укрытие», саркофаг, возведенный над четвертым энергоблоком. Смотровая площадка расположена в нескольких сотнях метров от объекта. По центру площадки — еще один монумент, на этот раз уже всеселый официальный. Сложно не узнать этот фундаментально-уродливый стиль: из-под земли торчат две безликих каменных руки.

Масштабы «Укрытия» впечатляют — исполинская «авиационная башня», испещренная лестницами и переходами, обвшанная строительными лесами. Прячущая форма сооруже-

ния Юлия вспоминает собор Снежной Богородицы в Праге. Да, пожалуй, есть нечто общее...

Далее дорога ведет нас в сторону Припяти. Остановка на печально известном «Мосту Смерти». Говорят, что, услышав об аварии на атомной станции, горожане пришли сюда полюбоваться пожаром. Говорят, что позже здесь поставили оцепление. И еще говорят, ни те, ни другие не прожили потом и нескольких месяцев...

Припять

На въезде мы проходим через последний на нашем пути КПП. Шлагбаум остается позади. Мы — в Мертвом городе.

Жутковато-научное слово «дезактивация». После аварии все деревья здесь были вырублены, дерн срезан, земля перекопана «на глубину штыка», все, что мылось, было вымыто... Повсюду стронций, цезий, полоний... Все это навязывает жутковатый образ — ожидаешь увидеть «голый» асфальт;битый кирпич, бледный бетон.

Но «жестокая» реальность беспощадна к нашим представлениям. Проспект Ленина, на который неспешно въезжает наш микроавтобус, мало чем отличается от лесов Чернобыльской пущи. Асфальт стремительно сдает позиции, ветви деревьев почти цепляются за автомобиль. Здания почти неразличимы в густой листве. С трудом припоминается, что в игре локация начинается именно с этого проспекта.



Когда за деревьями мелькают буквами «...Полис...», мы сворачиваем и движемся по улице Курчатова до улицы Леси Українки, а оттуда — на Спортивную. Здесь нас ждет бассейн «Лазурный».

Первое, что мы умудрились сделать, войдя в здание бассейна, — это потерять нашего проводника. А едва потеряв — тотчас обрадоваться временно обретенной свободе и разбежаться в разные стороны, смотреть и снимать, не теряя, впрочем, осторожности.



На самом деле «Лазурный» — это не бассейн, а полноценный спорткомплекс. Если подняться на второй этаж, попадаешь в чудовищно пыльный спортзал. Краска на стенах осыпалась или отбита вместе со штукатуркой, полы у дальней стены разобраны. Ярким пятном на противоположной стене белеет прямоугольник баскетбольных «ворот». По залу разбросаны сдувшиеся мячи. Поднимаемся на этаж выше, через душевые, темный коридор (благо фонари у нас с собой) — и оказываемся на балконе над знаменитым бассейном, чуть ниже верхней площадки для прыжков в воду.

Воды здесь давно нет. Как и стекол в узких оконных рамках. По словам сопровождающего, бассейн работал и после аварии.

Автодром и колесо обозрения

До парка аттракционов мы добрались пешком от улицы Лазарева, через дворы, на ходу фотографи-

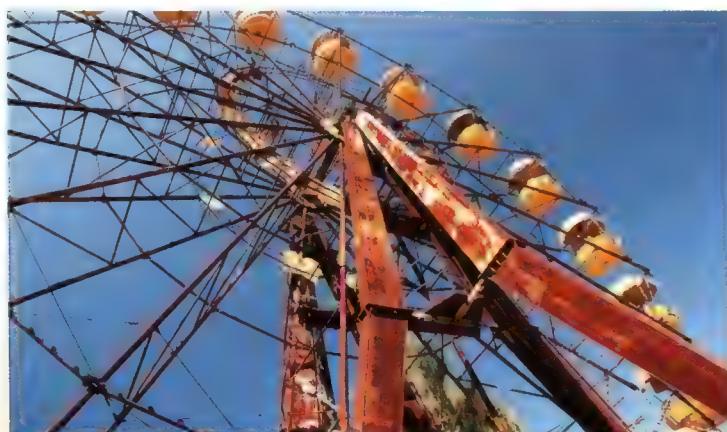
руя желтые яблочки, черные ягоды, противогаз и портрет одного из вершителей судеб советской эпохи. Раздвинув свисающие до земли ветки ивы, выходим на площадь...

Здесь проводники любят демонстрировать коварство Зоны. Подносим дозиметр к участку асфальта в полутора метрах от карусели, а затем — к аттракциону «Автодром». Разница показаний повергает в шок: от ощупывания машинок определенно стоит воздержаться.



Аттракцион зарос травой, качели-лодочки оборвались (возможно, под собственным весом), одна из лодочек лежит посреди площадки; грустно выглядит и маленькая карусель. Но в центре внимания, конечно, колесо обозрения. Мы идем к нему с чувством узнавания старого друга, с которым давно не виделись: ну, здравствуй, Колесо, вот и довелось свидеться «в реале»... При ближайшем рассмотрении понимаем, что в той, «виртуальной», Припяти оно явно помасштабнее. Проводник предупреждает, что скоро аттракционы закроют для посещений. Колесо грозит обрушиться. Жаль.

Проходим по узкой дорожке мимо портретов вождя пролетариата. Перед нами гостиница «Полесье» и дом культуры «Энергетик». Ага, вот и знаменитый мозг в большом количестве. У нас двадцать минут на осмотр площади и объектов, получаем инструкцию «очень внимательно смотреть под ноги» и привычно бежим в ДК.



Лучевая болезнь и кактус на мониторе

И лечусь «Столичной» лично я,
Чтобы мне с ума не
стронуться:
Истопник сказал,
что «Столичная»
Очень хороша от
стронции!

Александр Галич

Чем меньше знаний, тем больше гордишься каждым из них. Хлестко звучащее словосочетание «лучевая болезнь» после событий 1986-го года для миллионов обывателей стало сакральным знанием, не нуждающимся в расшифровке. А далее желтая пресса в тесном союзе с рекламодателями превратила этот термин в универсальное пугало.

Сейчас порядочный обыватель пребывает в твердой уверенности, что лучевая болезнь — она, в основном, от мобильных телефонов, компьютеров, СВЧ-печей... В общем, где есть излучение, там, значит, и лучевая болезнь, компрене ву? Конечно же, нужно защищаться от безжалостной радиации особыми защитными наклееками (недорого) и специальными генераторами торсионных полей (недешево, но ведь здоровье дороже, не правда ли?).

Конечно, никакая бытовая техника такого излучения не создает. Это миф. И это было бы смешно, если бы не встречалось настолько повсеместно.

Так что же такое «лучевая болезнь»?

Факторов, способных вызвать ее, немного. Это альфа-, бета- и гамма-частицы, потоки нейтронов и рентгеновские лучи. Проходя сквозь материю, они вызывают ионизацию. Лучше всего ионизируются молекулы воды, которой в человеческом организме хватает с лихвой. Образуются свободные радикалы — заряженные «обломки» Н и ОН. Стремясь вернуться в стабильное состояние, они вступают в химические реакции, поражая основную мишень радиации — клетку. При этом страдают нуклеиновые кислоты, белки и прочие сложные молекулярные цепочки. Основная масса клеток гибнет, а некоторые мутируют.

Где же на самом деле можно получить дозу, заметно превышающую естественный природный фон? Источники радиации, ведущей к развитию лучевой болезни, могут быть внешними и внутренними, то есть находиться или в окружающей среде, или в теле человека.

Наибольшее значение в быту имеют именно внутренние источники радиации. Речь идет о поглощенных организмом (с пищей, водой, воздухом) нестабильных изотопах — радионуклидах. Впоследствии эти элементы распадаются внутри организма с выделением опасного излучения. В зависимости от состава загрязнений формируется и соответствующий характер поражения. Так, цезий и полоний в основном откладывается в печени, вызывая цирроз; стронций, радий и плутоний — в костях, что ведет к угнетению костного мозга и развитию лейкозов; йод — в щитовидной железе.

Можно ли как-то защититься от проникновения радионуклидов в организм?

Безусловно. Но — только на этапе санитарного контроля. Никаких эффективных приспособлений, способных выковырять нестабильные изотопы из тела, пока не существует. Опасные «пищевые добавки» выводятся естественным способом с той же скоростью, что и стабильный изотоп элемента. Этот факт обязательно нужно учитывать, когда очередной истопник с верительными грамотами от «солидного института» придет к вам с «эксклюзивным предложением».

А кактусы лучше ставить не на монитор, а позади своего кресла, на низенькой тумбочке. Подойдет кто-нибудь, чтобы бесцеремонно заглянуть вам через плечо, слегка нагнется и...



Борис Яворский
судебно-
медицинский
эксперт



СТІЙ!
ЗАБОРОНЕНА ЗОНА



линия горизонта



«Чернобыльский» синдром

В деревне построили вышку сотовой связи. Вскоре люди стали жаловаться на головные боли и ухудшение самочувствия. В ответ на претензии директор ответил: — Это все чепуха. Вы только представьте, что будет, когда мы ее включим!

Страх и радость — естественные спутники прогресса. Начало Атомной эры было встречено с восторгом: лучи Вильгельма Рентгена победили рак, а радиевый стал на стражу здоровья и красоты. Широко рекламировались радиоактивный крем, зубная паста с радием, питьевая вода, шоколад...

Первая вспышка радиофобии зафиксирована в 1945 году, после бомбардировки Хиросимы и Нагасаки. Радиация вдруг стала осязаемой, мигом превратившись из абстрактного проекта в реальное оружие, а ядерная война стала общим страхом для целых поколений. Однако мирный атом еще не воспринимался как источник опасности...

Пока весной 1986-го не грянуло. В первые дни после Чернобыльской катастрофы, по версии официальной медицины, «имела место вспышка радиофобии». Это не вполне корректно, поскольку само слово «фобия» подразумевает беспочвенный страх, навязчивое патологическое состояние. Тут же страх имел под собой все основания. Недостаток информации компенсировался слухами, а о серьезности произошедшего говорила массовая эвакуация жителей с зараженных территорий.

Впрочем, советская психиатрия в то время играла скопее карательную роль, нежели научную или медицинскую, — щепетильность в терминах ей была глубоко чужда.

Последствия аварии, получившие общее название «Чернобыльский синдром», не исчerpываются радиофобией. Взрыв навсегда разделил людей на несколько неравных групп.

В первой — ликвидаторы последствий аварии. Их ощущения можно описать двумя словами — «забытые герои». Спустя два десятилетия после катастрофы о них вспоминают в двух случаях: к очередной годовщине и к выборам. В свое время раздавались награды и премии, но, увы, далеко не всегда тем, кто заслужил. Были деятели, которые получали ордена и льготы, пробыв не больше часа в Зоне; их вклад в «ликвидацию последствий аварии» ограничился несколькими фразами начальственных распоряжений. Были и те, кто провел там месяцы, лишились здоровья и был успешно забыт...

Вторая, более многочисленная группа — жертвы Чернобыля. Здесь те, кто потерял все, будущи эвакуированным с загрязненных территорий, и те, кто стал инвалидом, попав под «черный дождь». Число травмирующих факторов у них зашкаливает: потеря близких, утрата здоровья, отторжение обществом, страх и материальные тяготы. Тяжелее всего пришлось детям. Сначала их избегали и дразнили одноклассники, боясь «зарязы». Потом, в период «перестроенной» экономики, им завидовали (льготы, бесплатное питание, санаторное лечение). В результате — ипохондрия, воспитанная беспомощностью, комплекс неполноценности.

В этой группе тоже немало «чужеродных элементов». Статус жертвы Чернобыля был выгоден и в первое время после аварии, и в эпоху перестройки — неудивительно, что в их число затесалось немало ловкачей.

Не осталась в стороне и остальная часть человечества, которую условно можно отнести к третьей группе. Даже те, кто не столкнулся ни с самой аварией, ни с ее последствиями, осознали радиацию в качестве незримой, но смертельной опасности, исходящей от самых безобидных на вид предметов. А радиофобия окончательно закрепилась в и без того обширном списке фобий.



Дом культуры «Энергетик»

В холле взгляд первым делом падает на знакомое панно с инженерами-атомщиками, танцующими гуцулами и барышней-колхозницей. Поднимаемся по мраморной лестнице на второй этаж. Во-первых, оттуда лучше видно картину. Во-вторых, здесь вход в актовый зал, в котором, помнится, медитировали монолитовцы.

Зал темный, пыльный и пустой. Доски пружинят под ногами, сцену загромождает осветительная аппаратура, свисающая почти до пола. На обрывок розового занавеса через пробитую крышу падает одинокий луч солнца. От попыток зайти за кулисы приходится воздержаться, доски прогнили, пол зияет черными провалами. В игре именно здесь висит часть панно, украшающего холл ДК. Та самая, на которой инженер с рулоном чертежей.

На первом этаже обнаруживается чудом сохранившееся зеркало с черными пятнами съеденной временем амальгамы. Рефлексы сильнее обстоятельств — наши дамы немедленно «приводят себя в порядок».

Из дома культуры, перепрыгивая через подушки мха, добираемся до гостиницы. На полу «культурный слой» из штукатурки и битого стекла, стены покрыты «сотами» растрескавшейся от времени краски. В некоторых номерах обстановка относительно сохранна: знакомые шкафы с застекленными дверцами, стулья... Но контраст между интерьерами и исправно висящими на дверях номеров «Списками материальных ценностей» разителен. Двадцать шестой номер девственно пуст — видимо, тайник здесь искали тщательно.

С пентхауса гостиницы весь город — на ладони. Вид на станцию тоже хороший. Понятно, почему двадцать два года назад именно на верхних этажах гостиницы был развернут первый штаб «ликвидаторов», оперативно свернутый после радиометрии.

А сейчас на месте бывшего штаба растет береска.



И, пожалуй, именно эта картина, наше последнее впечатление в Припяти — молодое деревце, выросшее на верхнем этаже небоскреба, — стала для нас символом этого города.

Обратная дорога порадовала неожиданной встречей. Недалеко от Рыжего леса (от него, к сожалению, осталось лишь несколько сухих стволов) пасется табун лошадей Пржевальского, голов десять. Диана, наш оператор, с камерой наперевес самоотверженно крадется к ним, по, возможно, «грязной» траве...

А проводник машет рукой: лошади, мол, это обычное дело, вот был случай — чуть не столкнулся нос к носу со стадом диких кабанов в полсотни штук, вот это было дело! А лошадей здесь много, и олени развелись, а живности помельче — и не сосчитать ...

• • •

«Мертвый город». Эти слова накрепко приросли к Припяти. Город-музей, город-призрак, город-кладбище... Действительно, в Припяти как на кладбище — тихо, спокойно, пахнет травой и пылью. И вместе с тем город наполнен жизнью. Парадокс? Вовсе нет.

Те, кто возвращался из Зоны отчуждения, нередко писали про якобы испытанный ими «мистический» страх... Смутное чувство «взгляда в спину», «молчаливый укор». Сказать по правде, ничего подобного мы не ощутили...

Люди считают, что именно они — душа города. А тело без души — труп. Отсюда и страх. Пустые дома, тишина, бесчисленные следы прошлого, знаки «Здесь были люди». Все напоминает нам о том, что мы в гостях на Земле, пришли и уйдем. Мы едем в покинутые города, чтобы заглянуть «за край», туда, где нас уже не будет, и отворачиваемся в суетном страхе, боясь увидеть жизнь-без-нас.

Но если следовать логике «люди — душа города», живым мы должны назвать многомиллионный мегаполис, задыхающийся в клубах смога, закованный в асфальт и бетон. Нет. На наш взгляд, такой город куда больше похож на агонизирующую больного, чем буйно цветущая, утопающая в зелени Припять.

Уникальное место, где природа вырвалась из цементного плена. Место, где бьет ключом первозданная жизнь.

Без человека.

• • •

Наша экскурсия не закончена. Мы продолжаем ее в видеожурнале, где вас ждут видеорепортаж и авторская фотогалерея.

Ярослав Шалашов

MAX PAYNE

Жанр
боевик

Разработчик
Remedy, 3D Realms

Издатель
Rockstar Games

Издатель в России
1С

Похожие игры
Oni, Heavy Metal F.A.K.K. 2

Даты выхода
2001, 2003 годы

Американская мечта — дом с белой изгородью, зеленая лужайка, хорошая работа и любящая семья. Все так и было... Но в один момент уютный личный мирок может рухнуть в бездонную черную яму, выбраться из которой можно только одним путем — и этот путь окрашен в цвет крови. Путь человека, которому нечего терять. Куда он ведет — неведомо никому.

Имя Макса Пэйна давно стало нарицательным — если в какой-нибудь игре есть возможность активировать замедленное движение, первой же ассоциацией станет или «Матрица», или тот самый «не-герой» полицейский. Однако серия эта не так проста, как кажется на первый взгляд. Да, враги прут на вас целыми толпами и исправно гибнут за несколько секунд, но за непрекращающейся мясорубкой кроется совершенная особенная манера подачи сюжета и обоснования действий главного героя. Добро пожаловать в Нью-Йорк...

Пролог

Все начиналось как нельзя невиннее — здоровый образ жизни, относительно спокойная работа, дом у реки, красавица-жена и маленькая дочь; никаких опасностей, никаких неожиданностей. «Ну что, детектив Пэйн, когда же ты будешь работать на меня?» — Алекс Болдер, друг Пэйна, предложил ему перейти в отдел по борьбе с наркотиками. «Алекс, твои задания под прикрытием всегда оказываются в какой-то адской дыре. Извини, но для меня семья прежде всего». С этими словами Пэйн затушил последнюю в своей жизни сигарету и отправился домой. Стоял прекрасный летний денек, пахло свежеподстиженной травой, звенели голоса играющих детей...

■ Новый движок в действии: коробки и столики разлетаются в стороны, а прошедшая насквозь пуля сбивает полку со стены.

Все рухнуло в одно мгновение. Жена и дочь погибли, а виной тому оказался новый наркотик — «Ви», «Валькирия». После похорон Макс отыскал Алекса Болдера и перевелся в его отдел. Единственным смыслом жизни стала месть. Спустя три года экс-детектив вышел на Джека Люпино, который состоял в семье дона Пунчинелло. Тонкая нить во тьме повела в нужном направлении...

Часть I: Сюжетные ходы

Я был частью комикса. Чертовски забавно, но это было самой ужасной мыслью в моей голове.

Max Payne — игра-фильм. Фильм о человеке, который в борьбе с самим собой находит силы противостоять судьбе и даже победить





❶ Режим замедления во всей красе. Два выстрела, и оба противника упадут бездыханными.

ее. А характерные для боевика элементы и уйма спецэффектов — не более чем обрамление основного сюжета. Действие в этом фильме начинается «с конца», и нам ненавязчиво дают понять, что на самом деле «все они мертвы» и «всё кончено». Но кто мертв? Что конечно?

Макс рассказывает историю, предстающую перед нами не только в комикс-вставках между эпизодами, но и во время самой игры. Вот, скажем, в клубе Ragna Rock голос за кадром сообщает: «По полу были разбросаны окровавленные обрывки бумаги». Только вашей волей как игрока главный герой соберет эти обрывки и «вспомнит», что же там было написано. Ни о какой нелинейности не может идти и речи — все уже произошло, а нам предстоит погрузиться в чужую память. Какие-то мелочи еще могут варьироваться, но главные составляющие неизменны в каждом прохождении. Игра предлагает нам общую картину, но без мелких деталей — писем,

звонков, любопытной информации, которую нужно отыскать самому, чтобы почувствовать себя частью происходящего.

Конечно же, перестрелки вида «пятьдесят на одного» тоже оставлены на откуп игрока. Как вы убиваете противника — трубой или из автоматического дробовика, — совершенно неважно, ведь на самом деле вся эта стрельба и фейерверки взрывов к сюжету отношения не имеют. Наш фильм-игра — о человеке, о его переживаниях и его боли. Чем дальше вы идете, тем полнее раскрывается персонаж.

Очередная куча врагов лишь охраняет следующие ступени понимания. Это своего рода забор, через который необходимо перелезть, чтобы увидеть, что дальше. Но каждая последующая преграда все выше, а за ней всегда одно и то же: отчаянье, обреченность и непреодолимое чувство вины. Что в первой, что во второй части игры Макс движется вперед словно бы на последнем вдохе. Он делает



❷ Гангстер даже оружие достать не успел...

рывок с мыслью о том, что, когда силы оставят его окончательно, боль пройдет. Но после каждого рыва отыскивается причина идти дальше. Пэйну приходится сражаться с собой раз за разом, и только крошечная искра надежды удерживает его на плаву.

Часть II: Десять норм свинца

Собирать доказательства стало бессмысленно уже сотню патронов назад.

И все же не в последнюю очередь Max Payne привлекал незамысловатым, но весьма увлекательным игровым процессом. Если пропустить все сюжетные вставки, получится нечто вроде Alien Shooter, только с несколько более технологичной графикой. Оравы противников лезут со всех

сторон, однако Макс спокойно разделяется со всеми. Но как?

Оказывается, что бывший детектив Пэйн обладает способностью замедлять время. Для этого ему нужно что-то наподобие специальной энергии, которая накапливается в процессе убийства врагов. «Энергия» расходуется порционно, когда Макс взвивается в прыжке и утекает как вода сквозь пальцы. Режим прыжка позволяет опередить противника, к тому же у вас остается больше времени на пристреливание, что здорово экономит боеприпасы. Второй режим —

замедление «с места» — используется реже. Да, так вы можете увернуться и хладнокровно перестрелять мерзякцев по методу «одна пуля — один труп», но выглядит это откровенно скучно. Макс просто стоит и стреляет, только все вокруг него движется очень медленно.



❸ Влияние «Ви» на Макса. Гангстер с битой предстает каким-то жутким клоуном из кошмаров.



■ Во второй части игры Макс научился стрелять из положения лежа. Эффектно...

Ставка на яркость, если угодно, «киношность» происходящего сыграла на все сто. Каждый бой в Max Payne — особое зрелище: разодраные выстрелами деньги из кейса, откалывающаяся со стены плитка, несущийся прямо на вас баллон с газом и льющийся на голову свинцовый дождь. Попробуйте пройти игру без замедления, и вы просто не успеете разглядеть наиболее красивые моменты. Но стоит приостановить мгновение, и урагане перестрелки проступают отдельные детали: ваза на столе сразу за врагом, траектория пули...

■ ЭТО ИНТЕРЕСНО: выход «Матрицы» обеспечил игре еще больший успех. Сотрудники Aesir — вылитые агенты. Вылетающая от взрыва дверь, звук «притормаживающего» времени, прорезающие воздух пули... догадываться об источнике вдохновения не приходит- ся. Однако сама идея родилась задолго до начала работы над фильмом, поэтому ни о каком копировании идей речи быть не может.

Концепция замедленного времени — главная изюминка игры. Не доступная пару раз за игру специфичность, нет — ключевой момент игрового процесса, так как без нее в большинстве ситуаций справиться почти нереально. Используйте «песочные часы» как можно чаще, восстановить запас всегда успеется.

Часть III: Город
Я вошел, оставив снаружи тьму и холод. Город бушевал, словно разъяненный зверь.

Действие игры происходит в Нью-Йорке и разворачивается за одну ночь. Сильная метель и холод, город — как огромный коварный монстр, в брюхе которого в одно мгновение заработал адский механизм... Ключевые персонажи — винтики этого механизма, а где-то там, далеко, главная деталь и финальная цель.

Наркотики, проституция, насилие и убийства — все темные грани жизни выставлены напоказ. Город-монстр — изнанка обычной жизни Нью-Йорка. Изнанка, которую многие не замечают или

Интересные факты

- Изначально игра называлась Dark Justice, а главного героя звали просто Макс. Позже выяснилось, что боевик с таким названием уже существует, и какое-то время проект существовал вовсе без названия. Фамилию Payne случайно придумал консультант по оружию Осси Турпен. Сочетание Max Payne оказалось настолько удачным, что игру решили назвать по имени главного героя. Не секрет, что Payne звучит со словом pain, которое в переводе означает «боль». Это обыграно в сюжетных вставках на протяжении обеих частей игры.
- Профессиональный рестлер, выступавший под псевдонимом Maxx Payne, перед уходом с большой сцены подал в суд на разработчиков игры, требуя компенсацию в десять миллионов долларов. Дело урегулировали без суда, да и отрицать правоту Дэрила Питерсона (настоящее имя истца) никто бы не стал. Свой псевдоним он придумал еще в 1988 году.
- Макс умеет играть на рояле. И в первой, и во второй части игры, если «использовать» рояль, Пэн сыграет главную тему игры. Но не пытайтесь заставить его петь — если «использовать» микрофон на сцене «Рагна Рока», Макс скажет, что не силен в караоке.
- Макс Пэн окончил «Колледж убийств», о чем свидетельствует диплом, висящий в рамочке на стене в его квартире.
- Достоверно известно, что в первой части игры Макс убивает примерно шестьсот двадцать пять человек. И после этого Джека Люпино называют сумасшедшим мясником?



■ Мона Сакс собственной персоной. СВД в руках хрупкой девушки не слишком уместен.

Другая сторона

На протяжении обеих частей игры Максу не раз кажется, что это он убил свою семью. В бреду от «Ви» он слышит, как его жена, рыдая, умоляет: «Макс, не надо!» В этих кошмарах в его доме никого нет, а потом он встречается с самим собой. Может ли Макс быть убийцей? Некоторые факты наводят на мысль, что все эти кошмары не случайны. Давайте разберем доказательства.

Совершенно точно известно, что Мишель Пэн погибла из-за того, что нашла секретные документы о «Ви» и хотела предать их огласке. Хорн узнала об этом и отдала приказ расправиться с ней, но есть одна нестыковка. Почему бы убийцам не дождаться Макса и не покончить со всеми разом? Он полицейский и совершенно точно начнет расследование, которое будет не так просто прикрыть.

Почему Владимир Лем говорит о Максе: «Такие люди всегда нужны»? Мы точно знаем, что он связан с «Внутренним кругом», как и Альфред Уоден, который помогает Максу избежать тюрьмы. Почему Хорнубивает Пунчинелло раньше, чем тот успевает заговорить, и вместо того, чтобы убить Макса, вкалывает ему «Ви»?

Одна из интересных версий в том, что Макс и был тем единственным удачным экспериментом проекта «Вальхалла». Он спокойно переносит огнестрельные ранения, умеет заметно ускорять реакцию, что выглядит как замедление времени. Чем не совершенный солдат — а именно это и было целью эксперимента! Убийство семьи можно обусловить побочным действием «Ви» — галлюцинациями и неадекватной агрессией. Макс даже не знает точно, что случилось в тот день.

На протяжении, что первой, что второй части игры Макса подталкивают на нужный путь. Сначала потихоньку, мягко. Так, будто все эти решения и ходы — его собственные. Но, чем ближе к концу, тем жестче Макс говорит, что делать. И формулировка не предоставляет иного варианта: либо делай как сказали, либо сдайся. Во второй части этим подталкивающим элементом становится Мона. Макс считает, что любит ее и что все творящееся вокруг — ради любви. Но, возможно, это действие «Ви»?

Сия интересная версия не сходится только в одном моменте — Мона Сакс, как и Макс, умеет замедлять время. Хотя если она работала на Хорн, то, не исключено, тоже получила дозу «Ви». А может, это пуля в ее голове так повлияла на восприятие мира?..

Ключевые роли



Макс Пэйн — бывший детектив, который после тибели «семьи» перешел в отдел по борьбе с наркотиками. Макс расследовал дело «Валькирии» три года и все же смог напасть на след, но подобрался слишком близко, и его решили устранить. Кто-то

очень не хотел, чтобы правда о «Ви» вскрылась, и Макса подставили. У него не осталось контактов в полиции, для всех он превратился в «вооруженного и очень опасного преступника». К тому же семья Пунчинелло, в которую Пэйн внедрился, узнала о том, что полицейский. В результате за ним гонялся уже весь город. Да и собственное сознание ополчилось на него. Чувство вины стало третьим врагом, и вот тут скрыться, как от полиции, не удавалось. Никто так и не слышал, чтобы Макс хоть раз засмеялся.



Мона Сакс — наемная убийца, которую пустили по следу Пэйна. Однако она так и не смогла выполнить заказ. В первой части Мона появляется всего несколько раз, но при первой же встрече Макс замечает, что она смогла «расшевелить» его. Отказавшись выполнить задание, Мона получает пулю в голову, но тело ее загадочно пропадает. Ей предстоит «ожить» во второй части игры и сыграть заметную роль в жизни Макса Пэйна.

Именно из-за Моны Макс опять будет скрываться от закона. Именно из-за Моны ему снова захочется жить.



Николь Хорн — военный биолог, работавший над проектом «Вальхалла». Целью проекта была вакцина, которая должна была серьезно увеличивать физические способности солдат, повышать

болевой порог и увеличивать выносливость. Однако спустя четыре года экспериментов разработанный препарат лишь крайне усиливал агрессию подопытных и вызывал зрительные галлюцинации. Правительство закрыло проект, но Хорн точно знала, что у нее в руках, и продолжала исследования. Наркотик «Валькирия» мгновенно заполонил город, а корпорация Аесир, созданная Хорн, подсчитывала миллионы прибыли. Николь Хорн виновата в смерти жены и дочери Макса Пэйна — она направила одурманенных «Ви» наркоманов в дом Пэйна.

Альфред Уоден — член секретной организации «Внутренний круг» и бывший коллега Хорн, который помогает Максу по непонятным причинам. Возможно, это совесть, но более

вероятно, что у организации есть какие-то особенные потребности. Он не раз предупреждает Макса об опасности, а потом предлагает «делку, от которой нельзя отказаться». В обмен на смерть Хорн Максу обещаны новая жизнь и освобождение от тюрьмы. Разоряя секретные лаборатории «Эйзир», Макс собирает достаточное доказательство, чтобы Уоден сдержал слово. Верный целям «Внутреннего круга», Уоден все же будет помогать Максу до самого конца.

Джим Бравура — полицейский, который гонялся за Максом на протяжении всей первой части игры. В конце концов он все же арестует Пэйна, однако в суде Макса признают невиновным и даже представляют героем. Спустя какое-то время Пэйн вернется в полицию и попадет в подчинение к Джиму Бравуру.

Бравура не верит ни в какой заговор «Внутреннего круга» и отстранит Пэйна от работы. Во время нападения банды «чистильщиков» на полицейский участок Бравуру серьезно ранят, но он все же выживет.

Винни Гоньитти — крайне пугливый и нервный гангстер в подчинении Джека Люпино. Винни ужасно боится своего босса и буквально не может при мысли о нем. Однако страх не означает верности. Послеранения и погони Винни расскажет Максу, как достать его Люпино, лишь бы остаться в живых.

Достоверно известно, что Винни обожает комиксы «Капитан Бейсбольная Бита» и коллекционирует все связанное с этим персонажем. Это и приведет его к смерти. Костюм «Капитана», с непропорционально огромной головой, будет начинен взрывчаткой, и в итоге Винни все же взорвется. К сожалению, вместе с ним взорвается и жилище Моны — сюрреалистический аттракцион по мотивам вымышленного шоу «Адрес неизвестен».

Джек Люпино — сумасшедший владелец ночного клуба «Рагна Рок», который всерьез считает себя волком Фениксом. Его мозги настолько опутаны «Валькирией», что Люпино даже совершает человеческие жертвоприношения, чтобы приблизить конец света. Разбушевавшаяся метель еще больше уверила Джека в правильности его действий. Люпино считает, что подписал контракт с дьяволом, а все его убежище разрисовано пиктограммами и уставлено свечами. Макс Пэйн настигает Люпино в его логове и в тяжелойхватке убивает. Видимо, Люпино все же не был Фениксом, потому как конец света так и не наступил.

Лем — чуть ли не единственный, кого Макс не хочет пристрелить на месте. «Лучший друг Макса Пэйна» позже окажется его главным врагом. Владимир уже давно состоит во «Внутреннем круге» и мечтает подмять организацию под себя. Ему нужно избавиться от всех противников и свидетелей, что он и проворачивает, прикрываясь бандой «чистильщиков».



Дон Пунчинелло — глава самой большой и жестокой мафиозной семьи в Нью-Йорке. Через Пунчинелло Хорн контролировала весь город. Она передавала наркотики мафии, те их распространяли. По сути, Пунчинелло не было выбора, ведь в случае отказа его бы убили. Когда глава мафии почти выдал своих покровителей, его застрелили. Интересно, что при всем могуществе семьи Дон был крайне эгоистичным и трусливым человеком. На его мольбы о пощаде никто не обратил внимания. Он всегда был просто пешкой, и Хорн с легкостью избавилась от него, когда пришло время.

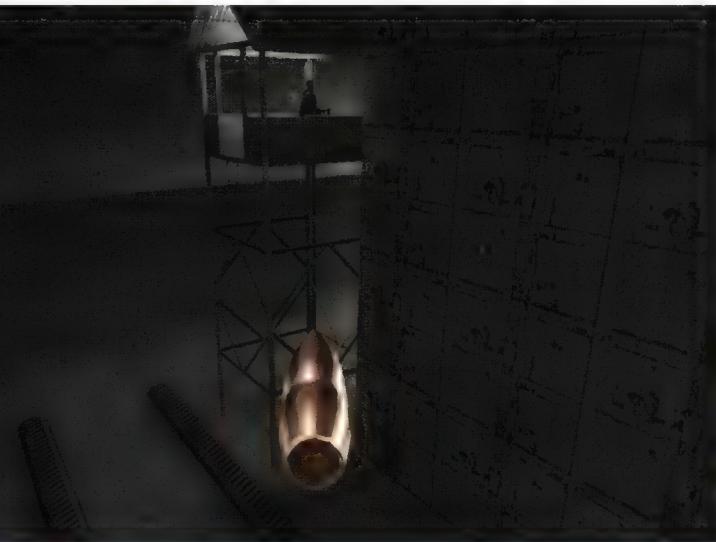


Паршивый Предатель — это, конечно, не имя. Так этого человека называет сам Макс. П.П. был вторым контактом Пэйна в полиции, но потом начал работать на Дона и по команде Хорн подставил Пэйна. П.П. вышел на Макса, когда тот уже был в бегах, и предложил помочь. Они встретились на автостоянке, но Макс уже догадался, кто его подставил. После недолгой погони он убил П.П. Точно неизвестно, как зовут предателя. Макс Пэйн никогда не называл его имени.



Владимир Лем — «хороший парень по ту сторону». Он босс русской мафии и хозяин ресторана «Водка». В войне Макса против Пунчинелло он преследовал собственные интересы и решил помочь Пэйну. Во время событий первой части Лем — чуть ли не единственный, кого Макс не хочет пристрелить на месте. «Лучший друг Макса Пэйна» позже окажется его главным врагом. Владимир уже давно состоит во «Внутреннем круге» и мечтает подмять организацию под себя. Ему нужно избавиться от всех противников и свидетелей, что он и проворачивает, прикрываясь бандой «чистильщиков».

Лем постоянно говорит о дружбе, но на самом деле они с Максом никогда не были друзьями. Лем пользовался стрелковыми талантами Макса, а тот ради достижения конечной цели помог Лему. Дружба сразу же кончилась, когда Макс Пэйн стал нужен Владимиру мертвым, а не живым.



■ Если точно прицелиться, камера проследит за пулей. Во второй части можно прицеливаться во время прыжка. Двойное замедление — вершина владения bullet-time.

Макс в кино

«Фильм по игре»... После опытов Уве Болла это сочетание слов вызывает некоторую тревогу, и от картины редко ожидаешь чего-то хорошего. Но, к счастью, есть основания предполагать, что Макс Пэйн в кино будет ничем не хуже, чем в игре. Попробуем проанализировать крупицы информации, которые нам дает видеоролик и доступная информация о фильме.

Один из сценаристов картины — Сэм Лейк. Тот самый, который играл Макса в графических новеллах первой части и который, собственно, придумал этот характер. Это дает надежду на то, что все хитросплетения личности Макса и других персонажей в фильме не будут искажены. Терзающийся кошмарами Макс, хладнокровная убийца Мона, которая влюбляется в Пэйна, пытающийся настигнуть его Бравура и коварная Хорн предстанут перед нами именно такими, какими и должны быть:

В фильме у Сэма будет необходимый простор, чтобы раскрыть всех ключевых персонажей, ведь в игре были только неподвижные картинки. К тому же крайне интересно, насколько сильным будет влияние второй части игры. Как поведут себя Макс и Мона? В первой части она появлялась только несколько раз, а в фильме это одна из главных ролей. Что такого увидел в ней Макс, и почему Мона не смогла выполнить заказ на убийство?

С другой стороны, Сэм Лейк не полностью писал сценарий, на его совести только персонажи. Остальное лежит на плечах Шона Райана (сценарист сериалов *The Unit* и *The Shield*), и можно ожидать серьезных расхождений с оригиналом. Так, например, нет никакого упоминания о Доне Пунчинелло. Есть его жена, есть его мафия, но самого его нет. Так кто же тогда убивает Лизу Пунчинелло? Что это за тень, которую она видит в переулке? В игре ее забил до смерти собственный муж, но тень больше похожа на очертание какого-то крылатого существа...

Фильм о Максе Пэйне *не будет* в точности повторять события игры, хотя основные моменты, скорее всего, сохранятся. Мы точно увидим «клуб «Рагна Рок», хотя называется он почему-то *Raglan and Brock*. Названиеозвучно, но Люпино владел ночным клубом, а не промышленной фирмой; *Raglan and Brock* же больше всего сма-

не хотят замечать. Заколоченные двери, обшарпанные, разрисованные граффити стены, мусор, нищие и головорезы с оружием. У обратной стороны города свое население, и на протяжении всей игры вы не встретите ни одного действительно мирного жителя. Даже наркоманы, загибающиеся от видений после «Ви», вооружены, но трогать их или нет, решаете только вы.

Холодный, занесенный снегом Нью-Йорк создает часть необходи-димого настроения. Вокруг вас не просто стены, двери, дома и машины, но целый город мрака, отчаянья и безвыходности. Точно под стать внутреннему миру главного героя...

Нью-Йорк второй части изменился незначительно. Вместо снега тут теперь бесконечный дождь, который олицетворяет уже не острую, но посто-

янную боль Макса. В остальном все осталось прежним, разве что впечатление создается еще более мрачное.

Часть IV: Месть по нотам

*And we keep driving into the night,
it's a late goodbye, such a late
goodbye,
and we keep driving into the night,
it's a late goodbye.*

Poets of the Fall

Музыкальное сопровождение в игре — тоже одно из важнейших составляющих общего настроения. Главная тема воистину великолепна. Каждая нота, каждый аккорд будто несет в себе чувство вины, ощущение безвыходности и бессилия что-либо изменить. В то же время композиции крайне удачно подобраны под уровни и, что главное, под события. В клубе «Рагна Рок», соответству-



хивает на фамилии основателей. Да и сам Джек Люпино несколько изменился. Теперь он лыс, а не коротко стрижен, а от татуировки на лице не осталось и следа. Правда, маниакальные устремления сохранились. Интересно, упомянет ли он о «плоти падших ангелов»? Кстати, играет его Амори Ноласко — звезда сериала «Побег».

«Эйзир Плаза», напротив, вроде бы совсем не отличается от оригинала. Тот же логотип, те же офисы и компьютеры, те же окна от пола и до потолка. Не пропал и вертолет с прожектором. Он особенно греет душу... Вы помните, как бегали от летящих с него пулей по комнате, откуда не было выхода?

Роль Макса Пэйна исполняет Марк Уолберг, и, надо заметить, он действительно чем-то похож на персонажа из второй части игры: Наверное, поэтому мы не увидим загадочной полуульбки, которая стала визитной карточкой Макса в первой части. А вот Мона Сакс в исполнении Милы Кунис внешне напоминает о второй части — собраные в хвост волосы и темная одежда; к тому же где вы видели в первом *Max Payne MP5*?

Еще один неясный момент — куда прошел Владимир Лем? Никаких упоминаний ни о нем, ни о его черном «мерседесе» с номером «VODKA» мне найти не удалось. В первой части игры его роль, конечно, поменьше, но, как ни крути, босс русской мафии, который воюет против Пунчинелло, — достаточно важная фигура. Интересно, что и Бравура в фильме будет совсем другим. В первой части игры это полноватый европеец средних лет, а в фильме он молодой афроамериканец в исполнении Криса Бриджеса и спокойно обходится без очков.

Снежная буря, трущобы, гниль и порок... Обратная сторона Нью-Йорка должна получиться даже лучше, чем в игре. Не секрет, что Remedy — финская студия, и хоть в Нью-Йорке они собрали множество материалов, никто из них не жил в городе достаточно долго. Впрочем, настроение обреченности, тьмы и отчаяния чувствуется даже в коротком ролике, так что атмосфера сохранена.

Но самое интересное, что в фильме будут и мистические элементы. Некие крылатые существа сопровождают Макса. На классических вальсах они не похожи, но скорее всего, это следствие действия одноименного наркотика — галлюцинации от него выглядят вполне реально. Не ты убиваешь человека, а эти существа. Это не твоя ярость, а действие наркотика.

Существует и другая версия — эти создания олицетворяют собой падших ангелов (помните, Люпино и другие наркоманы упоминали «плоть падших ангелов»?). Макс считает, что мстит ради любви и видит ангелов, которые помогают ему, но на самом деле... Как бы то ни было, крылатые существа, скорее всего, связаны с действием наркотика, а это значит, что тема влияния «Валькирии» будет обыграна намного глубже, чем в игре.

Конечно же, любимый всеми bullet-time никогда не делся. Марк Уолберг будет много стрелять и много прыгать. Корпорация «Эйзир» или темная подворотня — неважно. Повсюду огонь, свинец, бьющееся стекло и кровь. Хочется верить, что за яркими и эффектными перестрелками фильм успеет рассказать и про самого Макса, характер которого намного сложнее, чем характеры боссов обеих частей игр.

но названию, играет тяжелая музыка, а в «Эйзир Плаза» вы услышите динамичную мелодию, наводящую на мысль, что ждать осталось недолго. Этот коридор и комната с кучей агентов — финальный рубеж, этот выстрел — действительно последний, а нам последует долгожданное избавление от боли.

Во второй части планку не уронили. Оригинальные мотивы несколько трансформировали и исполнили на других инструментах, но эффект от этого потрясаёт. Если главная тема первой части вызывает ощущение острых, сильных эмоций, то тот же мотив, сыгранный на контрабасе, ассоциируется с застарелыми душевными ранами. Отдельно скажу о финальной композиции Max Payne 2. Песня Late Goodbye основана на поэме Сэма Лейка (да, Сэм мастер на все руки) и сыграна финской группой Poets of the Fall. Музыка и слова настолько удачно сливаются с событиями и настроением игры, что становится понятно — все кошмары действительно закончились.

Часть V: Падение Дуло ее пистолета смотрело меня в лицо. Я ответил любезностью на любезность.

Макс Пэн все же добрался до Николь Хорн, но месть не принесла избавления; даже без галлюцинаций от «Ви» ему все чаще снились кошмары. Во второй части игры Пэн все же вернулся в полицию. Каждый новый день — новый кошмар, только мстить теперь некому... И, как в прошлый раз, жизнь Макса резко изменилась в один миг. Он снова встретил Мону Сакс — единственное, что волновало его в этой жизни.

Вторая часть игры вышла под девизом «то же самое, только лучше и больше». Графика заметно похорошела, отражения появились не только в зеркалах, но и на влажных поверхностях. В игре заработала физическая модель,

которую обеспечивал движок Havoc. Стоит чему-нибудь взорваться, и предметы интерьера буквально разметает. Тела противников, под стать всему прочему, тоже летают вполне себе кинематографично.

Но при всем этом графическом великолепии игре чего-то не хватает. Может, виноват сам Макс, который всю игру только и рассуждает, что о любви и Моне. Может, довольно несуразный сюжет о перевороте в тайном обществе. Цепочка событий Max Payne 2 напоминает незамысловатый боевик, где цель убийства куда менее важна, нежели сам процесс. С другой стороны, если присмотреться, характер Макса виден куда лучше, чем в первой части. Его отношение к Моне, его надежда, его внутренняя борьба (он считает, что любовь к Моне — предательство, хотя на момент событий Мишель Пэн давно мертва)...

Max Payne 2 был тепло встречен прессой, да и поклонники остались довольны, но игра продалась в пять раз хуже, чем первая часть. Оказывается, для Max Payne важны не только перестрелки.

Эпилог

Мне приснился сон, что моя жена мертвa. Но все было хорошо...

Что же теперь? Макс наконец-то освободился от всего, что его терзало и перестал обвинять себя в смерти жены. Впервые за все время во мраке его души появился пусть тусклый, но все же лучик света. Что ждет его дальше? И как относиться к тому, что Мона может остаться в живых, если пройти игру на сложности dead on arrival? «Приключения Макса еще не закончены» — глядят последние строки титров, но о Max Payne 3 до сих при ничего не слышно. Однако надежда на продолжение истории есть — Макс Пэн слишком известен, чтобы так просто списать его со счетов.



■ Дону Пунчинелло настала пора прощаться.

Секреты созвучий

В Max Payne, как и во многих других играх, очень много маленьких и больших секретов — начиная с надписи на телефоне и заканчивая загадочной буквой М на стене дома. Немало позаимствовано из скандинавской мифологии, но кроме «Вальхаллы», Фенрира, «Валькирии» и клуба «Рагна Рок» есть и другие отсылки. Давайте найдем их.

Первый пример, который мало кто замечает, — компьютерная сеть в подземной лаборатории называется «Игтдрасиль». Так же называется исполинское дерево, связывающее девять миров. С корпорацией «Эйзир» еще интереснее — этобирательное английское название пантеона скандинавских богов. Фамилия же хозяинки компании Хорн может быть отсылкой к золотому рогу Тьялархорн, звук которого будет слышен во всех уголках мира и возвестит о начале Рагнарёка.

Алекс Болдер, возможно, тоже получил свое имя не случайно. По легенде Бальдр, бог весны, был убит стрелой из омелы. Убийство подготовил бог обмана и коварства Локи. В этом случае прямой отсылкой можно считать Николь Хорн, так как Локи часто называют «Рогатый» (*The Horned One*).

Погода в первой части игры — тоже прямая отсылка к мифологии, так как считается, что перед концом света на землю обрушится страшнейшая снежная буря. Кстати, именно из-за этой бури крыша у Джека Люпино съехала окончательно, и он возомнил себя волком Фенриром. Интересно, что с латыни слово *lupus* переводится как «волк».

Скорее всего, не случайно свое имя получил сенатор Альфред Уден. Его фамилия звучит, имени главного скандинавского бога Одина. Еще одно доказательство — Альфред, как и Один, одноглазый. По легенде главный бог отдал правый глаз Мимири, чтобы испить из источника мудрости. В пользу этой версии говорит то, что Уден и «Внутренний круг» базируются в «Асгард Билдинг», а Асгардом заведется обитель скандинавских богов.

Скандинавий Max Payne не ограничивается; в игре можно найти упоминания и о других богах и религиях. Самый яркий пример — список демонов Люпино. В нем есть Лилит — демон, убивающий младенцев и издевающийся над спящими мужчинами, Асмодей, которого в Талмуде называют князем демонов или сатаной и который изгнал Соломона из его царства. Есть в этом списке и Ктулху. Похоже, Джек пытался заключить договор по принципу «и богу свечка, и черту огарок».

Max Payne 2, в свою очередь, содержит очень много явных или тайных намеков на первую часть игры. К примеру, телешоу *Address Unknown* создано по мотивам событий первой части игры — убитая семья, месть и наркотические галлюцинации. Как раз в память о галлюцинациях и появился сюрреалистический аттракцион с картонными людьми. А вот отсылка позако-выристе: в госпитале, в самом начале игры, можно найти детские рисунки, рассказывающие о сюжете первой части. В квартире Макса можно отыскать рубашку, в которой он проходил всю первую часть.

Не обошлось и без литературных источников: вместо конца света обыграна поэма Джона Мильтона «Потерянный рай». Владимир Лем восстает против Уодена, а у Мильтона Сатана обращается против Бога. Есть даже прямая цитата: «Лучше править в аду, чем прислуживать на небесах».



Ричард Псмит

Животные на войне

Часть III. Верблюды

Я иду по песку караванной тропою
В окруженье двугорбых соседей по строю.
Я плюю свысока на варанов и змей.
Потому что я выше и много слоней.

А. Кузьмин, «Дромадер»

Представьте себе, уважаемые читатели, что перед нами — преизрядных размеров зверюга, метра два с лишним в холке, с мягким, слегка клочковатым мехом, одним или двумя горбами и мозолистыми лапами. Она смотрит на нас ничего не выражаяющим взглядом, тихо покачивая головой на гибкой, чуть ли не змеиной шее. А нам, между прочим, нужно срочно придумать ей боевое применение. Пока она в нас не плюнула.

Два с половиной вида

До наших дней дожило два с половиной вида верблюдов: бактриан (двугорбый) и дромадер (одногорбый). Бактрианы бывают и дикими (их обнаружил Пржевальский в пустыне Гоби), дромадеры же одомашнены все.

■ НА ЗАМЕТКУ: если вы, как и автор этих строк в свое время, путаете, сколько горбов у бактриана, а сколько у дромадера, — на это есть простое мнемоническое правило. Напишите название по-английски, а потом положите первую букву на бок. У буквы В два горба, у D — один. Что и требовалось доказать.

Помимо числа горбов, бактриан отличается несколько большей силой и весом, а кроме того, густой мех хорошо защищает его не только от жары, но и от холода. Поэтому в пустыне Сахара неплохо себя чувствуют оба вида верблюдов, а вот в монгольской пустыне Гоби, где и минус двадцать — не редкость, дромадер вымерзнет, а бактриану все напочем. Зато дромадер выносливее своего двугорбого сородича... а с неудобством езды на верхушке однокороба жители пустыни понемногу свыклились.

Почему видов два с половиной? Потому что бывает еще нар — гибрид обоих, сочетающий все положительные качества бактриана и дромадера, только вот с размножением у него проблемы. Сколько у нар горбов? Полтора. Точнее, один, но широкий, сидится на нем довольно неплохо.

Весит верблюд около полутонны (бактриан и нар — 400-700 кг, дромадер — 300-600); ростом бывает от 1,8 до 2,4 метра в холке. Словом, по размерам он примерно соответствует лошади, а груз может нести несколько больший. Причем на спине, а не волоком: до сравнительно недавнего времени верблюдов очень редко запрягали в телеги.



Дромадер

Разумеется, самая замечательная черта верблюда — выносливость. Еду он запасает в виде жира в своих горбах, может есть любые колючки (в том числе солончаковые!), воду расходует так экономно, что может подолгу не пить, способен на длинные переходы, не страдает ни от жары, ни (если он двугорбый) от холода, вредит ему разве что избыток влажности; к тому же мозолистые ступни вместо копыт дают ему отличную проходимость на взъерошенном песке и не сбиваются о камни. Он без особого труда проходит под грузом (порядка 150-200 кг) километров 50 в сутки, что для лошади — очень хороший результат; при этом его достаточно кормить раз в неделю. В отличие от лошади или мула, он редко получает травму, угодив в яму или споткнувшись.

■ ВНИМАНИЕ — МИФ: верблюды не умеют плавать. Хотя большинству верблюдов не доводится в течение жизни хоть раз опробовать себя в роли грозы морей, плавают они как бы не лучше лошадей.

А теперь — неприятная новость: по части скорости лошадь дает верблюду сто очков вперед. Верблюды бегают неохотно и не слишком быстро; свои 50 км в сутки они набирают за счет способности идти долго, лошадь быстро выдыхается. А вот со скоростным передвижением швах: спринта верблюда хватает буквально на несколько минут, и он не идет ни в какое сравнение с лошадиным галопом. А аналога рыси верблюды не имеют!

Соответственно, о стремительных атаках верблюжьей кавалерии можно забыть сразу.

Тогда, спрашивается, на что они вообщегодятся?

Боевой опыт применения верблюдов

Считается, что история использования верблюдов на войне началась около трех тысячелетий назад, хотя первый известный нам в подробностях случай — война персидского царя Кира против Креза Лидийского, VI век до нашей эры. Верблюдов применил Кир; кони Креза оказались не подготовлены к этому душераздирающему зрелищу и позорно ретировались.

Да, лошадь — вообще существо нервное; слонов не любят, и верблюды ее тоже раздражают. Но, как и в случае со слонами, все дело в тренировке. Погоняют мимо нее «кораблик пустыни» туда-сюда — она и привыкнет. Так что верблюды хороши только для разгона непривычной к ним кавалерии.

Экипаж боевого верблюда в те времена составлял обычно два человека: погонщик с копьем — он должен был в случае чего защищать верблюда, и лучник — основная боевая единица. Ни о каких ударах копьем с разбегу речь, естественно, не шла: и стремян нет, и сидеть неудобно, и галопом верблюд не бежит, и высокий он очень, а значит, копье нужно весьма длинное.

Мобильный стрелок на верблюде, в принципе, ничем не лучше, чем на коне; и убежать ему труднее, и попасть в него легче. Разве что вражеские лошади не приучены к обществу мозоленогих.

Никому и никогда не удавалось научить верблюда участвовать в бою активно: топтать



врага, как конь или слон, лягаться, кусаться... хотя бы плеваться по приказу. Это животное весьма трусливое и на вражеские клинки или копья не пойдет ни под каким видом. Упрется, как осел, и шайтана с два его сдвинешь.

К тому же верблюды склонны к массовой панике; британский военный устав даже предписывал по возможности ставить их поодаль от основного лагеря, не то какая-нибудь глупая случайность приведет к тому, что верблюды бросятся наутек и растопчут палатки.

Так что же, верблюды на войне — недоразумение?

Не совсем так.

Начнем с того, что были войны, в которых без верблюдов делать вообще нечего.

Например, были две державы, осколки империи Александра Македонского: Египет Птолемеев и Сирия Селевкидов. Любли они друг друга... ну, примерно как Англия с Шотландией в средневековые. И находились, даже по тогдашним понятиям, довольно близко... но видят око, да зуб не имет.

Почему? Потому, что между ними — Синайский полуостров. Где оазисы на пути можно пересчитать по копытам одного верблюда, и ни одного из них не хватит, чтобы напоить армию.

Но верблюд, которому не надо фураж в дорогу и почти не нужно воды, дает шанс. Шанс дохлый, поскольку большую армию через эти оазисы даже на верблюдах не проведешь, но все-таки. Вот и воевали. Правда, без особого успеха.

Вообщем, в пустыне, полупустыне, солончаках, высокогорье вопрос о фураже стоит как нельзя более остро; и конная армия, вынужденная тащить еще и припасы для лошадей, будет там испытывать огромные трудности. Стало быть, верблюды — суровая необходимость.

Впоследствии их приспособили и под таскание пушек — легких разборных орудий горной артиллерии; однако оказалось, что, поскольку эти пушки нужно регулярно тащить по очень узким тропкам, надежнее навьючивать их на мулов. Такой способ привился лучше.

А вот в качестве транспорта для обоза они не знали себе равных; конечно, в подходящем климате, потому что при высокой влажности верблюды чувствуют себя плохо.

Неплохим применением для верблюдов стали разведка и патрулирование; настолько неплохим, что даже сейчас войска ООН в Эритрее проводят рекогносцировку на верблюдах. С них далеко

видно, и можно не сковывать себя дорогами и тропами. Помимо прочих достоинств, тут сказалось еще и то, что верблюд в пустыне обладает покровительственной окраской...

Еще одно применение верблюдам нашли то ли бедуины, то ли уже позднее — колонизаторы. Во всяком случае, в XVIII—XIX веках и англичане, и французы охотно использовали **верблужьих драгун**.

Что такое драгуны? Это войска, которые передвигаются верхом, но сражаются в пешем строю (со временем появились и полностью конные драгуны, но изначально — так). И верблюдов они использовали до крайности цинично: переместившись на них в нужную позицию, укладывали своих «скакунов» на землю, строя из них, выюков и седел живое укрепление.

Да, верблюды трусливы и на копья не полезут; но они, в отличие от слонов, еще и неумны. Холодное оружие они «уважают», а вот огнестрельное понять не в силах. Вот и лежат, бедолаги, под пулями, не понимая, почему время от времени то один, то другой опускает голову и больше не поднимает...

Однако и в новое время верблюдов нет-нет да и использовали для разгона конницы. Утверждают, что однажды их применили... Петр I против шведов, причем успешно.

Верблюды в играх

В отличие от лошадей и даже слонов, верблюд в игре встречается нечасто; его миролюбивый нрав (а может, необходимость сложной анимации?) избавил его от участия в бесконечных виртуальных сражениях. И все же порой несчастное мозоленое призывают на службу.

Так, например, в **Fantasy General** и еще нескольких похожих играх наездники на верблюдах исполняют роль разведки. В серии **Medieval: Total War** верблюды показаны вполне реалистично; на них разъезжают бедуины, стреляя из лука, но скорость бега верблюда для легкой кавалерии весьма посредственна. Правда, лошади их опасаются.

В **Age of Empires** страх коней перед верблюдами был несколько преувеличен: это отличный антикавалерийский отряд. Впрочем, дело происходит как раз во времена Кира, так что можно считать такой подход оправданным. А еще там есть такая удивительная боевая единица, как «тяжелый верблюд»: помилуйте, зачем? Верблюда никогда не бронируют и не отправляют в ближний бой, это совершенно бессмысленное занятие. Порою на ослах воевать!

В ряде игр, например, классической **«Цивилизации»**, верблюды появляются в мирном качестве — в составе торговых караванов.

Некоторые разработчики не нашли в своих играх достойного места для верблюдов, но из соображений эстетики решили оставить жителям пустыни нечто похожее. И оказалось, что хорошее подобие верблюдов можно сделать из... динозавров! Такие ящероверблюды встречаются, например, в классической **Quest for Glory II**, а из более современных игр — в **Paraworld**.

Но, в целом, нельзя не отметить, что верблюд в компьютерных играх — редкость. Конечно, в военной истории с ним связано не много славных страниц, но почти то же самое можно сказать и о слонах, а они встречаются в играх раз в двадцать чаще.

■ Войска ООН в Эритрее.





Алексей Королев

*De furore Normannorum
libera nos, Domine.*
Средневековая молитва

Походы викингов

Происхождение викингов

Эру викингов часто называют героическим веком скандинавских народов. Но многие скандинавы никогда не покидали своего полуострова, а среди викингов попадались и славяне, и британцы, и даже печенеги.

Викинги были известны в Европе под разными именами. Самым распространенным именем было слово «северянин», звучавшее по-разному на разных языках. Наиболее известно слово «норманн», но вот, например, в Ирландии использовали словечко *Lochlannach*. Часто пришельцев с севера называли просто «чужаками» или «язычниками». Поскольку половина всех скандинавов в те времена проживала в Дании, то словом «даны» часто обозначали всех пришельцев с севера, включая норвежцев и шведов. На землях восточных славян викингов именовали «варягами», или «русью».

Словом же «викинг» в средние века пользовались только сами скандинавы. Изначально это слово звучало как *vikingr* и означало буквально «человек из фьордов». «Викинг», в отличие от «норманна», это не любой житель Скандинавии, а лишь человек, отправившийся за море «на людей посмотреть и себя показать». Понапалу викингами называли не только морских разбойников, но и мирных торговцев.

Что заставило тысячи скандинавов покинуть свою прекрасную, хоть и не слишком теплую родину и пуститься в морские странствия? Может быть, дело в так называемом «аграрном перенаселении», то есть в неспособности суроных северных земель прокормить постоянно растущее число ртов? Если продуктов в стране на всех не хватает, приходится идти на крайние меры. Вот и пришлось самым энергичным скандинавам отправляться за лишней коркой хлеба к морскому черту на рога. Заодно и буйнов на полуострове поубавилось.

Теория эта хороша, но далеко не идеальна. Во-первых, не совсем понятно, почему скандинавы устремились за море, не успев еще как следует освоить внутренние районы полуострова. Во-вторых, ни одному историку не удалось пока убедительно доказать с цифрами в руках, что средневековая Скандинавия и вправду страдала от перенаселения.

Есть и другие предположения. Самое простое: викинги отправлялись в грабительские походы, потому что им никто не мешал. После распада империи Карла Великого во всей Западной Европе не осталось ни одного государства, способного эффективно оборонять свои границы от пополнений северных грабителей. Военные же вожди скандинавов, опоздавшие к разделу богатств Римской империи, чувствовали себя несколько обделенными и не считали зазорным прикарманить то, что плохо лежит.

Некоторые историки видят в походах викингов своеобразный «языческий джихад». По этой версии, грабительские походы викингов — всего лишь «симметричный ответ» на действия христианских королей, усердно крестивших германские племена «огнем и мечом».

Первые налеты викингов произошли в самом конце VIII в. Начиналось все с грабежей, но вскоре появились и новые возможности. Предварительно подавив вооруженное сопротивление местных жителей, викинги приступали к интенсивной колонизации новых земель. Вскоре на плодородных землях Франции и Британских островов возникли новые государства, во главе которых стояли вчерашние предводители викингов. Теперь скандинавские воины могли набивать мишну, не обнажая свой меч, и просто собирая налоги. Еще одним средством мирного обогащения стала торговля. Викинги создали в Северной Европе единую торговую сеть, проложив новые торговые пути и создав новые торговые центры.

Забегая вперед, скажем, почему походы викингов в конце концов прекратились. Во-первых, скандинавские страны стали едиными королевствами, и с вольницей викингов было покончено на их родине. Во-вторых, в XI в. подавляющее большинство скандинавов приняло христианство. Дальнейшие набеги на монастыри, представлявшие собой самые заманчивые цели, стали невозможны по религиозным соображениям. Наконец, армии европейских государей стали гораздо сильнее, чем в VIII-IX вв., и теперь даже большие отряды викингов не были застрахованы от поражений.



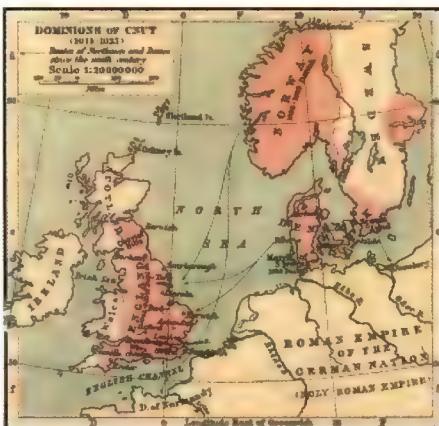
Корабль, найденный в Гокстадском захоронении.

ВНИМАНИЕ — МИФ: враги викингов часто описывали их как грязных нечесаных дикарей. На самом же деле скандинавы в те времена были самыми чистоплотными среди европейцев. Если была такая возможность, викинги умывались каждое утро и мылись раз в неделю. Кроме того, в Скандинавии считалось неприличным ходить с нестриженными ногтями — ведь ногти умерших служили строительным материалом для гигантского корабля, на котором армия великанов поплынет на свой последний бой с богами.



На этой карте желтым цветом закрашена область Денло, жители которой жили по датским, а не английским законам.

Карта «северной империи» Кнуда Великого.



Носовое украшение корабля викингов.

По морям, по волнам...

Во все времена морская мощь превосходила мощь сухопутную. Тот, кто обладает господством на море, всегда владеет стратегической инициативой и высокой мобильностью, а значит, может без труда свести на нет численное превосходство сухопутной армии противника. В этом и заключается главный секрет побед норманнов. Создав мощнейший флот, они без труда поставили на колени всю Европу.

Существовало два основных типа кораблей викингов: *длинные корабли* и *кнэрры*. Длинные корабли часто называют «*драккарами*», что не совсем верно. На самом деле драккар — это всего лишь одна из разновидностей длинного корабля.

Из всех типов «*длинного корабля*» самым коротким был *снеккар* (всего около семнадцати метров). Обладая небольшой осадкой, он прекрасно чувствовал себя на мелководье и не нуждался в гаванях (при желании снеккар было легко вытащить на сушу). Экипаж снеккара состоял из двенадцати пар гребцов и кормчего. Из-за своей дешевизны снеккеры составляли кости норманнских флотов: датский король Кнуд Великий имел в своем распоряжении 1400 таких кораблей, а Вильгельм Завоеватель — около 600.

Драккары были значительно крупнее (их длина превышала тридцать метров). Они не отличались хорошей маневренностью, зато могли нести десант из восьмидесяти тяжеловооруженных воинов. Особая конструкция палубы драккара позволяла его экипажу обстреливать вражеских моряков из луков сверху вниз. Для защиты же от вражеских стрел борта драккаров утепливались щитами. Как правило, драккары вступали в бой, выстроившись плотным строем и образуя единую платформу. Если две таких платформы сталкивались, разгоралась битва, практически не отличавшаяся от сухопутного сражения.

Своим именем драккары обязаны обычаю украшать носы кораблей фигурами змей или драконов. Эти фигуры служили оберегами, защищавшими экипажи кораблей от морских чудовищ, в реальности которых викинги не сомневались. Драконы головы также были своего рода психологическим оружием, призванным вселить страх и сердца врагов.

До наших дней не сохранился ни один настоящий драккар. О существовании кораблей этого типа нам известно только из письменных источников.

ВНИМАНИЕ — МИФ: очень часто драккары называют «*гокстадский*» и «*осбергский*» корабли, найденные в скандинавских захоронениях. Однако, несмотря на их внушительные размеры (более двадцати метров в длину), они все же гораздо короче *тех* драккаров, описания которых дошли до наших дней.

В 1962 и 1996 гг. датские археологи нашли два корабля схожего типа, имеющих в длину соответственно тридцать и тридцать шесть метров. По месту первой находки этот ранее не известный тип длинного корабля получил название «*корабль из Роскильде*». Оба корабля были построены уже в самом конце эпохи викингов и предназначались, скорее всего, не для войны, а для торговли.

Кнэрр был короче, шире и тяжелее длинного корабля. Он никогда не использовался в налетах, а служил основным торговым кораблем. Единственный дошедший до наших дней кнэрр был также обнаружен в Роскильде в 1962 г.

Для своего времени корабли викингов были очень быстроходны. Считается, что «*гокстадский* корабль», идя под парусом, мог развить скорость в двенадцать узлов. Один из кораблей, построенных в XX в. по древним описаниям, смог преодолеть за сутки расстояние в 413 километров.

Парус использовался только во время дальних морских переходов. При встречном ветре, в реках, а также во время боя викинги пользовались веслами. Гребцы сидели не на специальных скамьях, а на ящиках с собственными пожитками, что позволяло сильно экономить место. Поскольку в некоторых экспедициях викинги подолгу не видели берега, они научились сохранять пищу в хорошем состоянии при помощи льда и соли.

Существует масса интересных гипотез, касающихся мореходного искусства викингов. Например, некоторые историки утверждают, что викингам была известна астролябия, при помощи которой они находили дорогу по звездам. Долгое время оставался загадкой «*солнечный камень*», упоминаемый в некоторых сагах и меняющий свой цвет в зависимости от положения солнца на небе даже в пасмурную погоду или во время тумана. Как выяснилось, подобными свойствами обладает минерал *кордиерит*, именуемый в некоторых частях Скандинавии «*компасом викингов*». В сагах упоминаются и настоящие компасы, состоя-

щие из маленьких магнитов, прикрепленных к куску дерева и опущенных в чашу с водой.

В морские сражения викинги вступали только вблизи берегов. Сблизившись с вражеским кораблем, викинги обстреливали его из луков или же просто забрасывали камнями. Кончалось все абордажем. В большинстве случаев исход боя зависел не от мореходного искусства, а от умения владеть оружием ближнего боя.

Щитом и топором

Маленькая осадка кораблей позволяла викингам свободно продвигаться вверх по течению рек. Дойдя до места, где река переставала быть судоходной, викинги высаживались на берег и, укрепив стоянку своих кораблей, начинали грабить окрестности. Поначалу они избегали крупных сражений и, едва завидев на горизонте вражескую армию, быстро грузились на корабли и отправлялись грабить какой-нибудь другой район. Подобная тактика делала викингов практически неуловимыми и, как следствие, непобедимыми. Позднее викинги начали строить на вражеских землях небольшие, но очень хорошо укрепленные крепости, служившие опорными пунктами для новых набегов.

На кораблях не было места для лошадей, поэтому викинги всегда бились в пешем строю. Лошадей, захваченных у местных жителей, иногда все же использовали, но не для боя, а для быстрых перемещений по суше (подобную тактику позднее использовали драгуны). Викинги в совершенстве владели техникой рукопашного боя и всегда без проблемправлялись с местными ополченцами. Гораздо опаснее была рыцарская конница. Чтобы бороться с ней на равных, викинги использовали плотные построения, чем-то напоминающие фалангу, и образовывали сплошную стену из щитов. Поначалу такая тактика неизменно приносила успех. Но позднее французы научились пробивать «стену из щитов» большими массами тяжелой кавалерии, а англичане создали тяжелую пехоту, не уступающую викингам в военной подготовке.

Во многих скандинавских армиях были ударные отряды «*берсерков*». Известно о них немного. Берсерк отличался от других воинов своей способностью входить в особое состояние неконтролируемой ярости, делающее его чрезвычайно грозным противником. Кое-где берсерков считали настолько опасными, что даже объявляли вне закона.



Современная реконструкция битвы между викингами.

До сих пор точно не установлено, как именно берсерк входил в состояние боевого безумия. Существует несколько мнений по этому поводу.

Самая популярная версия гласит, что берсерки пили перед боем отвар из мухоморов. Подобным образом вводят себя в состояние транса сибирские шаманы. По другой гипотезе, причиной неконтролируемой ярости берсерков были вовсе не мухоморы, а необычайно сильное похмелье, вызванное употреблением алкогольных напитков со специальными добавками. Недавно был проведен эксперимент, развенчавший обе этих гипотезы. Было доказано, что и отвар из мухоморов, и усиливающие похмелье добавки не только не повышают, но наоборот резко понижают способность человека к рукопашному бою.

Некоторые медики полагают, что в отрядах берсерков специально отбирали людей, больных эпилепсией или обладающих какой-либо патологией. Возможно также, что берсерк «накручивал» себя, используя особые психологические приемы. Наконец, самая простая версия гласит, что берсерки ходили в бой по пьяному дому.

Что касается вооружения викингов, то в конце VIII — начале IX вв. скандинавские оружейники еще сильно уступали своим западноевропейским коллегам. Одной из главных целей первых налетов был захват качественного оружия. Но вскоре викинги отказались от подобного «импорта» и стали активно поддерживать отечественного производителя. По качеству оружия можно было безошибочно определить социальный статус его владельца.

Основным оружием викинга было **копье**. Его обычно держали в одной руке, чтобы можно было пользоваться также и щитом. Некоторые копья могли наносить не только колющие, но и рубящие удары.

Первоначально **щиты** викингов были круглыми. Их делали из дерева и обтягивали кожей. Диаметр щита обычно был около метра, толщина — чуть меньше сантиметра. В центре щита проделывалось отверстие для держания, прикрытое спереди металлическим набалдашником. Ко времени последних походов круглые щиты были вытеснены длинными щитами.



Эта поздняя гравюра почему-то изображает легендарного ирландского короля Брайана Бору вместе с английским гербом.

Поначалу викинги совершали набеги только летом, но с 840 г. обычным делом стали зимние «визиты». В 865 г. особенно большой отряд северян сумел захватить Йорк. При этом победители не убрались назад в свою Скандинавию, прихватив награбленное добро, а поселились в окрестностях города и занялись мирным фермерским трудом. Бесчинства викингов продолжались до тех пор, пока король Уэссекса Альфред Великий не сумел объединить под своей властью всю Англию и отбить у датчан Йорк. Для предотвращения новых набегов англичане впервые в своей истории обзавелись мощным флотом.

В 947 г. Йорк вновь был захвачен войском Эрика Кровавого Топора, бывшего короля Норвегии. Свое жуткое прозвище он получил за не слишком нежное обращение с подданными и убийство четырех родных братьев. Под стать Эрику была и его жена Гуннхильд, увлекавшаяся черной магией и якобы умевшая превращаться в птицу. Лишившись норвежского трона, Эрик стал одним из «морских конунгов», как называли тогда вождей викингов. После захвата Йорка Эрик стал правителем Нортумбрии и погиб в битве в 954 г.

Далеко не все походы викингов против Англии были удачными. Например, попытка небольшого отряда викингов захватить богатый монастырь Ярроу обернулась для них полной катастрофой. После этой неудачи викинги на время оставили англичан в покое, обратив свое внимание на другие части Британии.

На земли, завоеванные викингами, переселилось множество датчан и норвежцев. Вскоре в северо-восточной Англии скандинавов стало больше, чем англосаксов. Эти земли получили название **Денло** (Danelaw), поскольку их обитатели жили по датским, а не англосаксонским законам. Постепенно потомки викингов слились с местными англосаксами, став одной из составляющих современной английской нации. Норвежцы заселили также север и восток Шотландии.

В 1015 г. в Англии высадилась огромная армия короля Дании Кнуда Великого. Если верить источникам, в ней было десять тысяч воинов, а датский флот насчитывал двести длинных кораблей. Кроме датчан, во вторжении

Боевой топор был вторым по популярности оружием после копья. Длина топорища могла достигать полутора метров. Наиболее крупные топоры имели лопасть шириной в 45 сантиметров. Иногда лопасть топора украшалась серебряными инкрустациями в форме рун.

Меч был чрезвычайно дорогим, а потому редким оружием. В одной из саг упоминается меч ценой в полкроны. За те же деньги можно было купить, например, 16 дойных коров. Мечи викингов были одноручными, длина их лезвия не превышала 80–90 сантиметров.

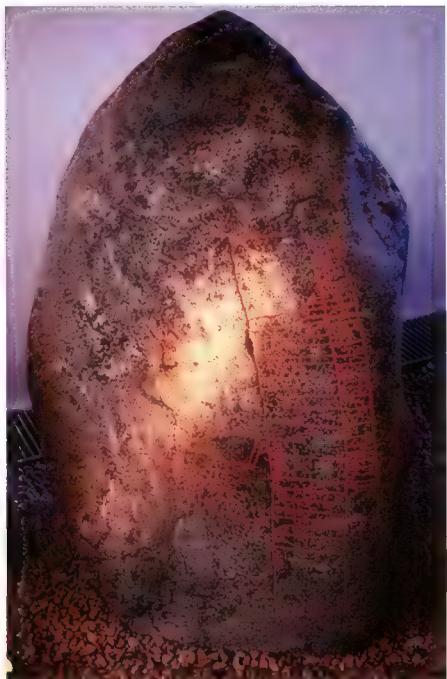
Шлем также был штукой чрезвычайно редкой. Удивительно, но факт: до наших дней сохранился всего один шлем викинга. Существует также несколько изображений викингов в шлемах. Все эти шлемы имели одинаковую коническую форму.

ВНИМАНИЕ — МИФ: вопреки всеобщему убеждению и множеству современных изображений викинги никогда не носили рогатых шлемов. Не было у викингов и шлемов, украшенных крыльишками наподобие тех, что можно увидеть на шлеме Астерикса.

Луки викингов могли эффективно поражать цель на расстоянии в 250 метров. Максимальная дальность выстрела, судя по всему, равнялась 480 метрам. Именно столько составляет исландская мера длины, называемая ordrag (выстрел из лука). Среди викингов также была очень популярна праща.

В ТУМАНАХ АЛЬБИОНА

Впервые викинги появились у английских берегов в 789 г. Их первой жертвой стал королевский чиновник, ошибочно принявший приставших к берегу норвежцев за торговцев и попытавшийся заставить их заплатить торговую пошлину. Через четыре года викинги разграбили монастырь на острове **Линдисфарн**. Не успевшие спастись монахи были либо утоплены в море, либо обращены в рабство. Однако потребовалось еще несколько набегов, чтобы привести святую обитель в окончательное запустение.



■ Рунный камень.

участвовали норвежцы, завоеванные Кнудом в 999 г., и отряд польских воинов, посланный союзником Кнуда Болеславом Храбрым. На сторону датчан перешли также некоторые вассалы английского короля Этельреда.

Используя свой флот, Кнуд мог наносить англичанам могучие удары в самых неожиданных местах. Этельред не блистал военными талантами, однако его сын Эдмунд сумел организовать оборону и продержаться целых четырнадцать месяцев. В конце концов датчане блокировали английскую армию в Лондоне и оккупировали Уэссекс, жители которого были главной опорой потомков Альфреда Великого.

Казалось, Кнуд уже победил, но неожиданно военная удача отвернулась от него. Эдмунд смог выбраться из осажденной столицы и, сбрав в Уэссекс новую армию, снял с Лондона осаду. После этого многие английские союзники Кнуда перешли на сторону Эдмунда и Этельреда. В войне назревал перелом. Однако в решающей **битве при Эшингдоне** датчане одержали полную победу, и Кнуд стал английским королем. Под его властью находились также Дания, Норвегия и часть Швеции. Многие английские историки считают Кнуда одним из лучших королей за всю историю Англии. Правление Кнуда продолжалось до его смерти в 1035 г., после чего к власти вновь пришла англосаксонская династия.

В 1066 г., одновременно с армией нормандского герцога Вильгельма Завоевателя, в Англию вторглось войско норвежского короля **Харальда Прекрасноволосого**. Норвежцы решили поддержать Тостига Годвинсона, одного из претендентов на английский престол. Пока избранный новым королем Англии старший брат Тостига Гарольд собирал войска, норвежцы заняли несколько городов на северо-востоке страны и даже чуть не захватили Йорк. Англичанам вскоре удалось разгромить норвежцев в **битве у Стэмфордского моста**. Хардрада и Тостиг погибли, но Гарольд не успел вовремя перебросить свои главные силы из Йоркшира на юг страны и в итоге потерпел полное поражение в битве с нормандцами при Гастингсе. Бой у Стэмфордского моста считается последним сражением эпохи викингов.



■ Так сейчас выглядит место, на котором когда-то располагалось ньюфаундлендское поселение викингов.

■ ЭТО ИНТЕРЕСНО: Харальд Хардрада был тем самым норвежским королем, закоторого вышла замуж одна из дочерей Ярослава Мудрого. Как и многие другие скандинавские воины, Харальд сочинял стихи. Одно из его стихотворений, написанное во время ухаживания за русской княжной, доказывает, что и сурьёвые викинги не чурались любовной лирики.

БИТВА ПРИ КЛОНТАРФЕ

В Ирландии викинги впервые появились в 795 г. Как и в Англии, поначалу они ограничивались небольшими набегами — в основном на монастыри. Не встретив со стороны ирландцев сильного сопротивления, викинги уже с середины IX в. начали колонизировать север и восток острова. Они основали на побережье несколько городов, в том числе Дублин, Корк, Уэксфорд и Лимерик. Основанный в 838 году **Дублин** к XI веку стал одним из главных торговых центров северной Европы и так разросся, что жителям пришлось строить новые дома за пределами городских стен.

Отношения между скандинавскими колонистами и ирландцами не ограничивались только войной. Смешанные браки были обычным делом. Ирландцы очень многое переняли у викингов. Например, норвежцы принесли в Ирландию штаны, постепенно вытеснившие традиционные килты.

К началу IX в. ирландским королям удалось на время вытеснить викингов с острова, но вскоре те вернулись, и все пошло по-старому. Викинги крепко удерживали север и восток страны, в то время как на западе острова существовало несколько ирландских королевств.

В начале X в. **Брайан Бору** объединил под своей властью всю западную Ирландию и провозгласил себя «верховным королем». Чтобы стать повелителем всего острова, ему было необходимо разделаться с викингами. В 1013 г. Брайан, действуя в лучших традициях киевского князя Святослава, послал правителю Дублина **Сигтруту Шелковой Бороде** официальное уведомление о своих агрессивных намерениях и милостиво разрешил викингам в течение целого года готовиться к обороне. Сигтрут не стал терять времени даром и заручился поддержкой многих конунгов

как с Британских островов, так и из самой Скандинавии. Альянс с викингами заключили враждовавшие с Брайаном Бору короли Ленстера и Ольстера.

Весной 1014 г. шесть тысяч ирландских воинов и около тысячи викингов-наемников под руководством Брайана двинулись на восток и разбили лагерь у стены Дублина. У Сигтрута было около пяти тысяч воинов. Все викинги были хорошо вооружены, в то время как экипировка ирландцев оставляла желать лучшего. В страшной четверг из Дублина вышел в море большой флот. Как сообщили Брайану его разведчики, корабли увозили с собой четыре тысячи викингов, решивших не проливать своей крови ради Сигтрута. Но это оказалось военной хитростью. Ночью флот вернулся и высадил войска в миле от Дублина, возле **Клонтарфа**. Здесь к ним присоединилось несколько тысяч бойцов, присланных королем Ленстера. От них, впрочем, было мало проку по причине крайне плохого вооружения. Утром викинги внезапно атаковали армию Брайана.

Завидев приближающегося неприятеля, ирландцы успели построиться для битвы и двинулись навстречу викингам. Битва началась с нескольких поединков, а закончилась всеобщим побоищем. Поначалу у викингов было вполне ожидаемое преимущество. Только на правом фланге ирландского войска, где сражались скандинавские наемники, воины Сигтрута не смогли добиться успеха.

В центре войсками викингов руководил **Сигурд Лодвессон**, ярл с Оркнейских островов. Согласно легенде, перед битвой он запасся чудодейственным артефактом. Это было волшебное знамя, заставлявшее противника забывать обо всем и атаковать знаменосца. По идеи, такая штуковина должна была обеспечить викингам тактическое преимущество, да вот только никто не хотел по доброй воле брать знамя в руки. В итоге знаменосцу пришлось стать самому Сигурду. Знамя оправдало свою репутацию. Вскоре Сигурд был убит, а его люди остались без предводителя.

На левом фланге для викингов поначалу все складывалось как нельзя лучше. Но потом в бой вступил отряд родичей Брайана Бору. Брат ирландского короля смог победить в поединке



Мечи викингов.

и обратить в бегство предводителя викингов, и те вскоре отступили на свои корабли.

Жестокая сеча продолжалась до самого вечера. Обе армии затрачивали столько сил, что битву приходилось несколько раз останавливать, чтобы бойцы могли передохнуть. К вечеру часть викингов была сброшена в море, а остальные в беспорядке бежали к Дублину. В горячке преследования ирландцы не заметили нескольких недобитых викингов, которые смогли прорваться к палатке Брайана и убить короля.

Битва закончилась полной победой ирландцев. Им удалось уничтожить почти всех врагов, но и их потери были огромны. Из пяти тысяч бойцов Брайана Бору были убиты, по разным оценкам, от 1600 до 4000. Вместе с Брайаном погибли почти все его сыновья.

На следующий день оставшиеся в живых победители разбрелись кто куда, и Дублин так и не был взят. Сигтргиг благополучно правил и будущей столице Ирландии еще почти тридцать лет, а союз ирландских королевств, созданный Брайаном Бору, распался. Но и викинги вскоре были вынуждены покинуть Ирландию.

От Парижа до Гренады

Франция пострадала от викингов ничуть не меньше Англии и Ирландии, причем особенно плохо пришлось западной части страны, открытой для вторжения с моря. Долгое время французские короли не только не боролись с викингами, но и использовали их в своих целях. Так, **Пипин II** пожаловал викингам земли в устье Гаронны в обмен на помощь против своего соперника Карла Лысого. Викинги несколько раз брали под штурмом Бордо, убив при этом двух гасконских герцогов. Велики были и потери среди **маркграфов Нейстрии**, ответственных за оборону от викингов устья Луары.

В 865 г. **Карл Лысый**, окончательно утвердившийся к тому времени на французском троне, издал эдикт, обязывавший всех способных купить себе лошадь поступить на службу в кавалерию. Так возникла знаменитая французская рыцарская конница, не знавшая себе равных на протяжении нескольких следующих столетий. Кроме того, на всех судоходных реках были построены многочисленные укрепленные мосты, преграждающие кораблям викингов путь в глубь страны. Карл Лысый также запретил своим подданным продавать викингам оружие.

Все эти меры пришли как нельзя кстати. В 885-886 гг., уже в правление **Карла Толстого**,

викинги осадили **Париж**. Воинство норманнов насчитывало до 30000 человек на 700 кораблях. Укрепленные мосты не давали им подняться выше по Сене, и всю зиму викинги провели в бесплодных попытках захватить город, в гарнизоне которого было всего двести опытных воинов. В критические моменты осады в бой шли все горожане, способные держать оружие, включая священников.

Начальник парижского гарнизона **Одо**, маркграф Нейстрии, несколько раз посыпал к королю за помощью, но французская армия была в то время в Италии и смогла снять осаду только в октябре 886 г. Однако король не стал добывать норманнов. Вместо этого он заключил с их лидером **Ролло** союз. В 911 г. Ролло крестился и получил во владение Нейстрию, которая с тех пор называется **Нормандией**. Новое герцогство, на землях которого поселилось множество скандинавов, стало надежным щитом, прикрывающим внутренние районы Франции от нападений викингов. Таким образом, французские короли сумели вышибить клин клином.

■ ЭТО ИНТЕРЕСНО: Ролло немало сил положил на то, чтобы искоренить в Нормандии преступность. В конце концов он настолько запугал своих подданных, что те в течение целого года не решались дотронуться до золотого обруча, оставленного герцогом на одном из деревьев.

В северной Испании, на территории которой тогда располагалось несколько христианских государств, викинги особенно прославились похищением местных правителей ради выкупа. В 861 году им удалось получить за короля Памплоны грандиозный выкуп в шестьдесят тысяч золотых слитков. Гористая северная Испания не привлекала скандинавских колонистов, однако было одно примечательное исключение. В IX веке викинги основали колонию в северной Португалии. Жители этого городка на протяжении столетий избегали браков с коренным населением страны и в результате смогли сохранить характерную для скандинавов внешность вплоть до начала XX в.

■ ВНИМАНИЕ — МИФ: далеко не все викинги были блондинами от природы. Однако в погоне за красотой многие из них искусственно высветляли свои волосы.

В 844 г. викинги впервые высадились в южной Испании и разграбили несколько мусульманских городов, включая **Севилью**. После этого местные эмиры были вынуждены начать строительство военного флота, но толку от этого было мало. В 859 г. датские пираты проникли в Средиземное море и разграбили побережье Марокко. Рейды продолжались до конца X в. и имели большой успех. Дело дошло даже до того, что эмиру Кордовы пришлось выкупать у викингов свой собственный гарем. Только к XI в. местным пиратам удалось вытеснить северных конкурентов из своей вотчины.

Викинги совершили несколько набегов на **Прованс**, а в 860 г. разграбили итальянский город **Пизу**. Дальше в Италии они не продвинулись, хотя в XI в. их потомки из герцогства Нормандия смогли подчинить себе южную часть Апеннинского полуострова и Сицилию.

Из других западноевропейских стран больше всего пострадали от викингов Нидерланды, совершенно беззащитные от нападения с моря. Норманны также поднимались вверх по Рейну и Маасу и грабили северо-запад Германии.

Варяги, они же Русь

Предание гласит, что в начале IX в. шведским варягам удалось захватить Новгород и прилегающие к нему земли. Но вскоре местные жители восстали и прогнали заморских оккупантов. После чего сразу же между собой передрались. Видимо, из-за власти, а может быть, просто от переизбытка энергии. В итоге пришлося пригласить на княжение в Новгород варяга, способного остановить братоубийственную войну.

В 862 г. на приглашение откликнулся датский конунг **Рюрик** (видеть на княжеском престоле шведы славяне не хотели по принципиальным соображениям). С ним вместе в Новгород прибыли его домочадцы и верные воины. Фраза «Рюрик с домом и дружиной» звучит по-шведски как «Рюрик сине хус тру вор». Впоследствии из этой фразы возникли два «брата» Рюрика, **Синеус** и **Трувор**, которых на самом деле никогда не существовало.

От Рюрика ведет свое начало династия, привившая Россией вплоть до конца XVI в. Русские князья никогда не стеснялись своего иноземного происхождения, более того, стремились объявить Рюрика прямым потомком римского императора Августа.

В XVIII в. немецкие историки, обнаружив в летописи легенду о *призвании варягов*, сделали вывод, что русское государство было основано норманнами. Это чрезвычайно оскорбило русских патриотов. Первым против «норманнской теории» восстал М.В. Ломоносов. Далее борьба за историческую правду проходила с переменным успехом, пока в годы советской власти «антинорманисты» не одержали окончательную победу. Легенда о «призвании» была объявлена фальшивкой, придуманной в XII в. Рюрика и его преемника **Олега** скрепя сердце признали варягами, а вот Рюрикова сына **Игоря** объявили стопроцентным славянином и, возможно, потомком легендарного основателя Киева Кия. Современные историки признают, что у восточных славян государство возникло задолго до призыва варягов (ведь славяне называли Рюрика не на пустое место, а на княжеский престол). Но они и не преуменывают значения викингов для ранней русской истории.

■ ЭТО ИНТЕРЕСНО: то, что слово «Русь» происходит от названия шведских викингов, а не от речки Рось на Украине, как доказывал Ломоносов, видно, помимо прочего, из такого факта: по-фински «Швеция» будет *Ruotsi*.

Что влекло скандинавов на восточноевропейские просторы? Прежде всего, два торговых пути: **волжский**, ведущий в богатую Персию, и путь «из варяг в греки», связывающий Скандинавию с Византией. На одном из важнейших пунктов пути «из варяг в греки», там, где торговые суда волоком перетаскивали из Западной Двины в Днепр, археологи обнаружили множество скандинавских захоронений.

Едва успев обосноваться в Новгороде, Рюрик послал экспедицию для захвата **Киева**, города, в который стекались все товары, предназначенные для продажи в Константинополе. Вожди экспедиции **Аскольд** и **Дир** с задачей справились, но новгородскому князю подчиняться отказались — за что и были убиты преемником Рюрика Олегом. И Аскольд с Диром, и Олег, и Игорь совершили грабительские походы на Византию. Тактика при этом использовалась самая что ни на есть варяжская. Основным транспортным средством служили корабли. Олег, по легенде, даже на сушу их применять изловчился.

Варяги на Руси быстро славянализировались, но полностью связей с исторической родиной не утратили. К услугам варяжских наемников киевские князья прибегали вплоть до конца XI в. Да и в скандинавских сагах можно найти множество упоминаний о Гардарики («стране городов»), как называли варяги Киевскую Русь.

Уже в начале X в. **византийцы** стали использовать варяжских наемников. Еще до похода Олега на Константинополь (912 г.) несколько сотен варягов служили на византийском флоте в качестве своеобразной «морской пехоты». Какое-то количество наемников из Скандинавии дралось против арабов в Сирии. Некоторые варяги — скорее всего торговцы, а не воины — в этот период добрались аж до **Багдада**.

К тому времени традиционная императорская гвардия, набранная из греков, превратилась в некое подобие древнеримских преторианцев. Не доверяя им, византийские императоры создали новую **варяжскую гвардию**. Варяжская гвардия несла службу при дворе, а также участвовала во всех войнах Византийской империи. Среди варягов служба императору пользовалась большой популярностью. Варяжская гвардия даже упоминается в шведском законе, исключавшем из числа наследников лиц, находящихся на службе в Греции. Одно время командиром варяжской гвардии был уже упоминавшийся Харальд Хардрада. Исчезла гвардия только в 1204 г., после захвата Константинополя крестоносцами.

На краю земли

В 874 г. норвежец по имени **Инголфур Арнарсон** стал первым скандинавским колонистом, обосновавшимся в далекой **Исландии**. Его поместье **Рейкьявик** постепенно разрослось и стало столицей всего острова. Исландцы долго сохраняли традиционный образ жизни. Благодаря этому до нас дошло множество древних саг, легенд и поэтических произведений, позволяющих узнать многое об эпохе викингов.

Одним из самых известных исландцев того времени стал **Эрик Рыжий**. Его отец был объявлен вне закона в Норвегии и был вынужден бежать в Исландию. Эрик пошел в отца. Он убил несколько своих соседей, причем причиной одного из убийств был спор из-за лопаты. В конце концов Эрику пришлось покинуть остров. В 982 г. он вместе с группой верных людей отплыл на запад от Исландии. После долгого путешествия экспедиция обнаружила новую землю. Это была **Гренландия**, климат которой был тогда гораздо мягче нынешнего. Так что нет ничего удивительного в том, что Эрик назвал этот северный остров «зеленой землей». Основанная Эриком колония скоро сильно разрослась. В лучшие годы население Гренландии достигало пяти тысяч человек.

Один из торговых кораблей, совершивших рейсы между Исландией и Гренландией, однажды заплыл очень далеко на запад. Капитан корабля заметил на горизонте землю и, прибыв на Гренландию, рассказал о своем открытии сыну Эрика Рыжего Лейфу.

Лейф Эриксон отправился на поиски таинственной земли и вскоре действительно достиг неизвестных берегов. В сагах говорится, что Лейф приставал к берегу в трех разных местах. Одно место он назвал **Хеллуданд** («земля плоских камней»), другое — **Маркланд** («земля

лесов») и третье — **Винланд** («земля лугов»). В Винланде был самый мягкий климат, и Лейф основал там небольшое поселение.

Если верить сагам, поселение в Винланде просуществовало всего несколько лет: поселенцы сначала передрались между собой из-за женщин, а вскоре поссорились и с местными племенами. Однако плавания скандинавов к западным землям на этом не прекратились. Во время раскопок индейского поселения на севере США археологи обнаружили норвежскую монету, отчеканенную в конце XI в. А в исландских хрониках упоминается судно, вернувшееся в 1347 г. из Маркланда.

■ ЭТО ИНТЕРЕСНО: сохранилось предание о том, что один ирландский миссионер после недолгого пребывания в Исландии отправился вместе с викингами в Винланд. Там он какое-то время прожил среди аборигенов, неся им слово Божье. А много лет спустя французы обнаружили на канадском побережье индейское племя, почитавшее крест в качестве священного символа. Но все это просто может быть простым совпадением.

Хотя путешествие Лейфа упоминается в нескольких сагах, долгое время никто не верил, что викинги действительно достигли Америки за пятьсот лет до Колумба. В XIX в. возможность такого путешествия была доказана теоретически. Однако неопровергнутых доказательств по-прежнему не было. В 1957 г. была обнаружена карта, якобы нарисованная в XV веке с еще более древнего оригинала. На ней изображены Европа, Азия, Северная Африка, Гренландия и на крайнем западе... Винланд. Увы, она оказалась фальшивкой. Химический анализ чернил, которыми была нарисована карта, показал, что в их составе присутствуют вещества, синтезировать которые научились только в 1923 г. Впрочем, химик Жаклин Олин предположила, что цепь случайностей вполне могла привести к появлению чернил с подобным составом еще в средние века.

Через три года после обнаружения «карты Винланда» археологи нашли на острове Ньюфаундленд остатки скандинавского поселения. С этого момента удивительное открытие Лейфа Эрикссона стало общепризнанным историческим фактом. До сих пор точно не установлено, где же именно побывал Лейф. Скорее всего, Винланд — это Ньюфаундленд, где было обнаружено поселение. Хеллуданд часто связывают с Баффиновой Землей, а Маркланд — с Лабрадором, но это всего лишь предположение.

Викинги в компьютерных играх

Средневековая Скандинавия всегда привлекала умы игроделов. В итоге на свет появилось множество игр, так или иначе эксплуатирующих наследие викингов. Все их можно разделить на три большие группы.

К первой относятся игры, в которых нет никаких викингов или скандинавов, зато полно всевозможных берсерков и прочих варваров в рогатых шлемах и с боевыми топорами. Сюда можно отнести и четвертых «Героев», и King's Bounty, и много чего еще.

Ко второй группе следует отнести игры по мотивам скандинавской мифологии. В нее входят очень старая, но все равно замечательная ролевая игра **Ragnarok**, неплохая стратегия **Age of Mythology**, ролевой боевик **Loki** и боевик **Rune**. А вот онлайн-игра **Ragnarok**, несмотря



■ Викинг из четвертой «Цивилизации».

на название, к викингам вообще никакого отношения не имеет.

Третья группа объединяет игры, в которых присутствуют викинги как таковые, со всеми их рунами и дракками. Почувствовать себя в роли варяга, странствующего по восточноевропейским просторам, можно в ролевой игре **«Князь»**. А если вы хотите побродить по диким лесам Скандинавии, то можете это сделать в **«Вальхалле»**. Города викингов (например, шведская Упсала) в этой игре также выглядят более или менее достоверно.

Как ни странно, очень трудно с ходу назвать стратегическую игру, посвященную непосредственно викингам. Зато северные воины присутствуют практически в каждой стратегии, в которой речь идет об истории планеты Земля и присутствует деление на расы.

В играх серии **Civilization** викинги наделены способностями, позволяющими им хорошо воевать, далеко плавать и неплохо зарабатывать. Их специальный отряд, берсерки, способен атаковать противника прямо с корабля — задолго до появления морской пехоты. В одном из сценариев третьей «Цивилизации» викинги получили свое собственное технологическое древо и могут строить, помимо берсерков, длинные корабли и кузницы, увеличивающие производство в городе. Кстати, Русь в том же сценарии начинает с берсерками, но развивается в том же русле, что и Византия.

В незабытой **Settlers II** викинги также представлены, но их отличие от римлян или японцев носит чисто косметический характер. Зато в **Age of Empires II** викинги сильно выделяются на общем фоне. Во-первых, им доступны целых два уникальных отряда: берсерк и длинный корабль. Во-вторых, они не могут создавать боеспособную кавалерию. Но зато их пехота получает серьезную прибавку к здоровью.

Дополнение к игре **Medieval: Total War**, названное разработчиками **Viking Invasion**, представляет собой чуть ли не единственную стратегию, посвященную исключительно походам викингов. В игре речь идет о первых вторжениях скандинавов на Британские острова. Викинги обладают целым рядом тактических преимуществ над своими врагами, и коренному населению приходится прикладывать огромные усилия, чтобы не лишиться своих поселений, земель, а заодно и жизни. Между прочим, в игре за викингов приходится часто использовать конницу, пусть и не блещущую боевыми характеристиками, зато неплохоправляющуюся с преследованием разбитого неприятеля.



Роботы

Ричард Лемит

*А я рожден железным,
Я мог бы стать полезным,
Но только не хватает
Сердечной теплоты...
М/ф «Волшебник Изумрудного города»*

Тема у нас сегодня, как видите, довольно необычная, хотя и весьма популярная в играх. Возможно, вас удивит переход от древних гоблинов и кентавров к этим современным, а может, даже и футуристическим существам; и все же я постараюсь доказать, что он логичен. Если помните, в «Красной книге» мы обсуждаем существ, которые встречаются преимущественно в играх, а не в обычной жизни. А что они не совсем живые... ну так вампиры на это тоже не претендуют.

Немного о грамматике

Первым делом разберемся с одной мелочью, иначе читать будет неудобно. Одушевленное ли слово «робот»? Некоторые писатели и особенно переводчики любят демонстративно делать его неодушевленным: «ударить робот» вместо «ударить робота», «что он такое» вместо «кто он такой». Что интересно, второй вариант очень популярен, первый — меньше, хотя они друг из друга напрямую следуют.

На мой взгляд, сомнения неуместны: покуда мы говорим о существе, а не о компьютерной программе или чем-то подобном, слово это одушевленное. И переводчиков вовсе не оправдывает тот факт, что по-английски вместо he стоит it: о корове или, скажем, орле англичанин тоже скажет it, что нимало не повод делать их неодушевленными в русском языке. По-русски одушевленными будут и «мертвец», и «зомби», и «гомулкулус»... и «робот», конечно же. Разве что персонаж, который это говорит, — член секты борцов с роботами...

Кто такие роботы

Это был новый век. Век производства после века исследования. Немножко разобравшись в анатомии человека, он сразу понял, что все это слишком сложно и хороший инженер сделал бы все проще. И он начал переделывать анатомию, стал испытывать — что надо упростить, а что и совсем выкинуть.

К. Чапек, «РУР»

Спросим у автора

Слову «робот» скоро исполнится 100 лет: оно придумано и в 1921 году Йозефом Чапеком для пьесы его знаменитого брата Карела Чапека под названием «РУР». Именно там оно произвучало впервые; с тех пор его значение несколько изменилось...



Хотя роботы РУР делались биоинженерными методами, изображали их тем не менее именно так.

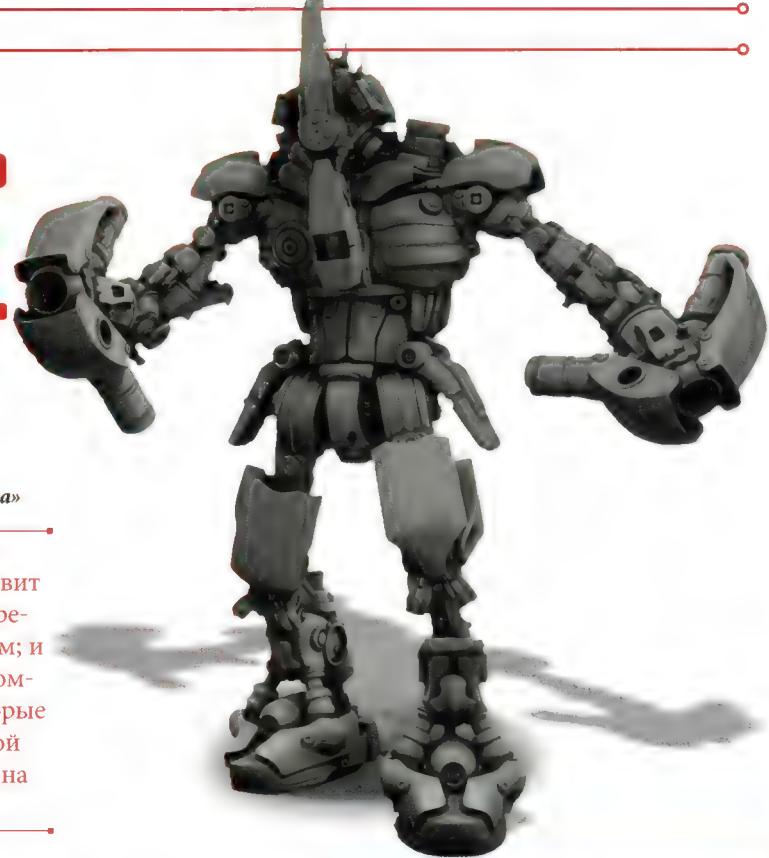
По Чапеку, робот — это «живая, наделенная интеллектом рабочая машина»; обратим внимание на слово «живая». Изобрели его два инженера по фамилии Россум, дядя и племянник («РУР» — это «Россумские Универсальные Роботы»). Причем дядя мечтал «делать настоящих людей»; племянника же больше интересовала утилитарная функция. Спор дяди с племянником продолжился в литературе и жизни...

Слово «робот» — однокоренное русскому «работа»; но те, кто переводит его как «роботник», заблуждаются. Robota по-чешски — не просто труд, но труд тяжелый, неприятный и, как правило, принудительный. Точнее будет перевести робот как «раб».

Итак, чапековский робот — это созданная искусственно мыслящая машина в форме человека; строго говоря, это даже не совсем машина — скорее продукт генной инженерии, но создатели полагали его машиной. Россум-младший пытался сделать машины и другого вида (например, двуногих шагающих гигантов), но они не оправдали его надежд, и он решил, что человеческая форма идеальная для решения человеческих задач. Ведь робот должен был заменить человека везде, где его возможно заменить...

Наследники

Фантастика живо приняла именно это определение — и... понемножку начала его корректировать. Вспомним хотя бы киношных роботов: собранного из простейших геометрических тел Марвина или, еще лучше, R2D2, который в одном современном лубке назван «умной самовар».



Такая структура тела, как у R2D2, тоже считается человекоподобной.



Уолл-И пользуется не ногами, а гусеницами, но подпрыгнуть на них может.

Сказать, что они сделаны «в форме человека», постыдился бы и Пикассо; однако у них присутствуют голова, туловище, руки и ноги, за редким исключением, они перемещаются шагами вертикально на ногах, абсолютное их большинство обладает динамикой и нижней передней части головы и окулярами камер — в верхней передней ее части.

Даже Валл-И из недавнего мультфильма, хоть и перешел с шагающего механизма на гусеничный ход, все равно обладает окулярами на «голове» (допустим, этоrationально — камеру лучше размещать повыше), рукоподобными манипуляторами — и иногда забавно шевелит гусеницами, словно ногами.

Следовательно, роботы этого поколения более или менее грубо имитируют форму человека; никакое реальное сходство не требуется, но нужен антропоморфизм, надо, чтобы робота можно было воспринимать как полу- или недо-человека (или, если угодно, сверхчеловека...).

Немного погодя был сделан следующий шаг: заменим «форму человека» на «форму живого существа». Появились роботы-звери, роботы-птицы и

роботы-иностранные-твари неведомой биологической систематики.

Итак, слово «робот» надолго утвердилось в значении «мыслящая машина, имитирующая форму живого существа». Именно в этом смысле слово «робот» понимается в абсолютном большинстве рассказов и романов, фильмов и игр.

Сведение к абсурду

Однако эволюция слова на этом не остановилась. Скоро, очень скоро после появления широкого пластика «роботофантастики» вычислительная техника дросла до уровня, когда смогла принимать какие-то простейшие решения, а не просто решать уравнения, началась работа над искусственным интеллектом — и примерно тогда же началась активная автоматизация всего и вся.

И тут стало до отвращения ясно, что гуманоидная (а равно и звериная) форма «мыслящим машинам» абсолютно ни к чему. Она нетехнологична и нерациональна.

Скажем, какой смысл ставить нечто двуногое и двурукое управлять станком на заводе? Не проще ли встроить систему управления непосредственно в станок? Боевого робота сделать частью танка, рудничного собрать из резака и гусеничного шасси, робота-секретаря встроить в настольный компьютер?

Колеса или шасси намного технологичнее ног, хотя, возможно, несколько уступают в плане движения по сложным поверхностям, например — лестницам... Вместо рук обычно логичнее направлять приделать инструмент, а глаза располагать вовсе не в передней части «головы», а со *всех* сторон, с которых нам может понадобиться обзор. Согласитесь, нелепо, когда рудничная или тем паче боевая машина вынуждена обходиться односторонним зрением!

Да и с человеческим мышлением тоже, знаете ли, не все понятно: ведь если круг задач у робота задан изначально (а это, похоже, более осмысленно, чем делать универсалов), то его можно ограничить умной, но узконаправленной программой. Скажем, робот-шахтер может делать анализ породы, определять, где лучше поставить крепь, находить оптимальный путь и наилучшее место для отсечения куска руды... но, к примеру, человеческая речь — уже некое излишество (хотя, если эта возможность станет подешевле и понадежнее, голосовое управление не помешает).

Наконец, программисты сделали последний шаг: «роботы» у них стали самыми обычными



программами, что-то такое разбирающими или определяющими без помощи человека. Например: «У меня на почтовом сервере стоит робот, убирающий такие-то письма...»

Так постепенно слово «робот» начало размываться и обозначать просто «систему, способную на самостоятельные решения».

Шаг назад

Однако с течением времени автоматизации вокруг стало столько, что «система, способная на самостоятельные решения», перестала быть чем-то особым.

Компьютеры появились везде и всюду: в телефонах и часах, в кухонной технике и детских игрушках... Каждый второй автомобиль снабжен компьютером, который вычисляет расход бензина и при езде по российскому асфальту настойчиво советует водителю «съехать наконец с обочины». А из станков на заводе программным управлением обладает едва ли не каждый первый.

С появлением в компьютерах многозадачности понятие программного «робота» стало еще более абсурдным, чем ранее, потому что теперь в среднестатистической Windows-машине запускаются десятки процессов, которые делают свое грязное дело, не спрашивая у пользователя. Где-то



Сделано в СССР:
роботы Электроник и Вертер.

там шурует антивирус, отсекает нежелательные контакты брандмаузер, раздает память и системные ресурсы диспетчер...

Словом, если оставаться при предыдущем определении, то окажется, что мир вокруг нас просто-таки кишит роботами. И в результате оно перестает быть конструктивным (а в программировании, по чести говоря, никогда таковым и не было).

Так появляется четвертое определение, на сегодняшний день оно — официальное и закреплено в законах некоторых стран: робот — это **автоматическая программируемая многоцелевая система, обладающая манипулятором, способным двигаться в трех измерениях**.

Таким образом, бортовой компьютер автомобиля, кухонный комбайн, мобильный телефон, настольный ПК и игровая консоль роботами считаться не могут. Уже немножко легче...

...

И все же для наших нужд лучше всего подходит определение номер два: **мыслящая машина, имитирующая форму живого существа**. Именно такие роботы представлены в играх и в литературе; а то, что жизнь уже отошла от этого стандарта, только подчеркивает правомочность помещения роботов в нашу «Красную книгу».

Сегодня роботов, имитирующих человека, часто именуют словом **androïd**, что как раз и означает «похожий на человека».

Во избежание путаницы можно пользоваться и этим термином, покуда мы не имеем в

виду собаку Электроника Рэсси или описанную Шекли страж-птицу (которые тоже подойдут под наше определение). Часто предполагается, что андроид — это робот, похожий на человека очень сильно; то есть Марвин и R2D2 не годятся, а вот Электроник или Вертер из «Гостей из будущего» — вполне.

В краях торжествующей политкорректности есть еще и понятие **геноид** — «робот, похожий на женщину», потому что «андрос» — не только «человек», но и «мужчина».

■ НА ЗАМЕТКУ: в играх, кино и книгах можно встретить и усечения слов «робот» и «андроид»: «бот» и «дроид». Что любопытно, значение таких «сокращений» часто отличается от значения самих слов. Дроид вовсе не обязан быть человекоподобным даже в самом общем смысле, нередко под этим словечком скрывается какая-нибудь летучая консервная банка... Впрочем, это типично: когда сокращения становятся сленгом, смысл нередко улетучивается.

Поножие существа

Роботов временами путают с другими существами, которым место в отдельных статьях нашей Красной книги. Прежде всего это...

• **Киборги** — существа, полученные путем замены в живом человеке или другом существе части органов на механические аналоги. Если робот создан целиком искусственно, в киборге разум (и, возможно, не только он) имеет естественную природу. Даже если его впоследствии перенесли на другой носитель. А вот **гиброт** — придуманный сравнительно недавно робот с использованием в качестве части конструкции крысиных нейронов — относится к роботам.

• **Големы и гомуникулы** — искусственно созданные существа, оживленные магическим, а не техническим путем.

• **Представители неорганической жизни** — естественным образом возникшие существа, которые живут, размножаются, едят — но устроены по принципам, близким к тем, на которых функционируют тела роботов. Всевозможные силикоиды (Master of Orion) и чайнесы (Star Control) — никоим образом не роботы, хотя устроены очень похоже, а чайнесу даже совместимы по интерфейсу с роботами.

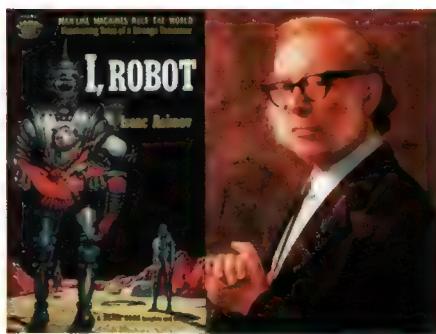
• **Виртуальные существа** — искусственные разумы без физического тела, имеющие воплощение только в виртуальном мире. Таких мы с вами регулярно истребляем (или, реже, общаемся с ними) внутри наших компьютеров... если только мы готовы признать управляющий ими ИИ «разумом».

Язы роботенники

Для вас *робот* — это *робот*. Механизмы и метал, электричество и позитроны. Разум, воплощенный в железе! Создаваемый человеком, а если нужно, и уничтожаемый человеком. Но вы не работали с ними, и вы их не знаете. Они *чище* и *лучше* нас.

А. Азимов, «Я — робот»

Если авторские права на слово «робот» принадлежат Йозефу Чапеку, то слово **«роботехника»** (и ни в коем случае не **робототехника** — это безграмотно!) введено в обиход **Айзеком Азимовым**, самым маститым исследователем роботов среди фантастов. Означает оно, разумеется, совокупность



■ Айзек Азимов и его эпохальный труд

инженерных и научных дисциплин, с помощью которых производятся роботы.

О механическом устройстве робота Азимов пишет очень мало, что с его стороны мудро. Временами проскаакивают детали вроде внешнего покрытия из стойких металлов или особых пластиков, смазки внутренних «суставов» или (для особо человечоподобных роботов) внутреннего фторопластового мешка для сбора пищи, чтобы робот в компании людей мог имитировать процесс питания. Такая банальная штука, как сменные конечности, представлена в одном из произведений как последний писк науки и техники... хотя на месте строителей роботов эту возможность я разработал бы одной из первых, уж очень она просится к реализации.

Будучи химиком, Айзек Азимов не мог не подумать о том, что питает робота энергией. Поскольку этот механизм не может себе позволить регулярно посещать заправку или через несколько часов работы подключаться к аккумулятору, Азимов снабдил большинство роботов автономным ядерным реактором. Очень маленьким, размером буквально с батарейку. Если разберете робота, уважаемые читатели, не давайте детям играть этой «батарейкой», иначе вашим городом займутся уже не спасатели, а археологи...

О мозге робота известно, что он «позитронный». Роботехники тысяч миров и сотен авторов взяли на вооружение этот принцип; видимо, роботы с позитронным мозгом преобладают в мультивселенной. Это очень странно, поскольку позитрон по сути своей тот же электрон, только с положительным зарядом; надо полагать, позитроника должна работать точно так же, как и электроника... только на антиматерии. Видимо, робот носит и себе изрядную дозу аннигиляционной взрывчатки, которую непонятно как и чем присоединяет к материю своего «тела»? Впрочем, взрыва позитронного мозга у Азимова, кажется, не описано. И все же неясно, чем могли бы пригодиться позитроны для создания искусственного мозга.

Правды ради, когда придумывался позитронный мозг, электроника как таковая была еще в пеленках. Согласно Азимову, позитронные мозговые связи «заменили целые мили реле и фотоэлементов». Но реле — автоматические переключатели-рубильники — к счастью, вышли из употребления в вычислительной технике давным-давно, иначе характерная тактовая частота процессоров изменилась бы в единицах герц, а последним пиком технологий компьютерных игр были бы «крестики-нолики».

Совсем недалекие товарищи, которые честно полагают, что научная фантастика должна заниматься предсказанием технологий будущего, осуждают Азимова за отсутствие

подробных объяснений и загадочные «позитроны». Но поскольку Азимов писал вовсе не про это, он сделал самое разумное, что мог, — спрятал технические подробности за парой многозначительных слов. И за это ему большое спасибо.

■ ЭТО ИНТЕРЕСНО: а вот многие последователи Азимова не удержались от объяснений — и оказались изрядными ретроградами. В литературе можно найти роботов на двигателе внутреннего сгорания и на солнечных батареях, разум мыслящий машины строят на электронных лампах и других архаичных устройствах... Пожалуй, всех превзошел Майкл Эллисон: его робот возит внутри своего тела «не менее 80 килограммов бумаги». Угадайте, зачем? А все очень просто: эти бумаги — память робота и его программа. *Перфокарты!*

Зато хорошо известны (увы, они распространились не так широко, как позитронная схема) **четыре закона роботехники**. Да, я не ошибся, именно четыре, хотя лучше известны три.

- **Первый закон.** Робот не может причинить вред человеку или своим бездействием допустить, чтобы человеку был причинен вред.
- **Второй закон.** Робот исполняет приказы человека, покуда это не противоречит Первому закону.
- **Третий закон.** Робот стремится сохранить свою жизнь, если это не противоречит Первому и Второму законам.

Однако существует еще и **нулевой закон**, описанный в романе «Основание и земля»; он именно нулевой, то есть более приоритетный, чем первый. А именно:

- Робот не может причинить вред человечеству или своим бездействием допустить, чтобы человечеству был причинен вред.

Законы составлялись на основе человеческой этики; герои Азимова полагают, что «следовать им может либо робот, либо просто очень хороший человек» (по поводу второго закона — очень сомнительно). Но при этом они — часть фундаментальной структуры позитронного мозга. Эти законы (по крайней мере, 1-3) во вселенной Азимова встраиваются во всех роботов без исключения; редкие попытки «ослабить», «усилить» или как-то видоизменить эти законы приводили к неизменно отвратительным результатам.

Например, как-то раз попробовали ослабить первый закон, поскольку роботам

предполагалось трудиться там, где люди постоянно подвергаются опасности. Из первого закона выкинули вторую половину, оставив только «не может причинить вред человеку». Итог печален: выяснилось, что в таком раскладе робот может даже убить. Как? Очень просто: например, он роняет на вас кирпич, зайдомо зная, что опасности нет — он успеет его поймать. Но когда кирпич уже летит, ему достаточно лишь бездействовать, чтобы он приземлился у вас на голове...

Подробное исследование психологии роботов, действия законов и их изменений содержится в цикле рассказов «Я, робот»; немало всего полезного на эту тему можно прочитать в историях о детективах Элии Бейли и Р. Дэниэле Оливо (сокращение «Р.» как раз и означает «робот»).

Что такое искусственный интеллект?

Бессмыслица — искать решение, если оно и так есть. Речь идет о том, как поступать с задачей, которая решения не имеет. Это глубоко принципиальный вопрос, который, как я вижу, тебе, прикладнику, к сожалению, не доступен.

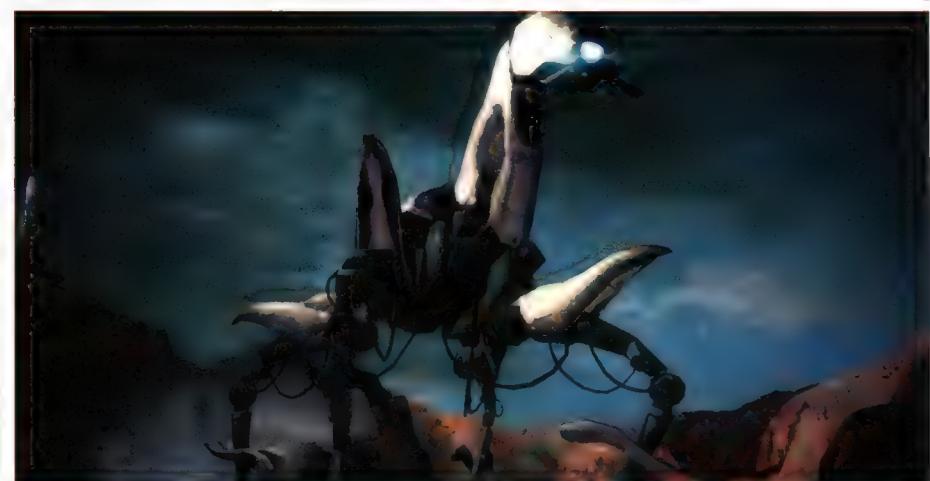
А. и Б. Стругацкие,
«Понедельник начинается в субботу»

Робот должен быть «оборудован» мыслящим устройством рукотворной природы; но что такое это самое мыслящее устройство?

Казалось бы, нам с вами странно задаваться таким вопросом: все мы видим ИИ, он же «Искусственный Идиот», в любой игре сложнее «Тетриса». И все-таки: что должен уметь робот, чтобы считаться мыслящим?

Тут нам придется немного покопаться в потроках науки информатики и сплести некоторое количество туманных словес; если кому неинтересно — милости прошу к следующему разделу.

Если мы спросим современного технолога, то окажется, что робот — это не что иное, как экспертная система плюс тот самый манипулятор, о котором говорилось выше. Экспертная система в данном случае — это программа, которая анализирует поступающие извне данные, классифицирует их (например: исправна ли деталь или же дефектна, чист участок пола или замусорен) и определяет способ решения обнаруженной проблемы. Такие программы пишутся не так уж сложно, и это, строго говоря, не всегда требует даже использования алгоритмов искусственного интеллекта.



■ Роботанк из Mass Effect.



■ Warhammer 40 000: Dawn of War. Имперский робот-дредноут... или все же киборг? В него душа человечья встроена.



■ Anarchy Online. Нанотехник.

Потому что задачи искусственного интеллекта — это поиск формального способа решения задач, у которых нет непосредственного алгоритма нахождения ответа. Традиционно относимые нами к ИИ задачи поиска пути, например, на самом деле лежат скорее за границей этой области. А вот то, что делает Finereader, — распознавание знаков на картинке — это как раз классическая задача ИИ, поскольку буква «а» может быть представлена во множестве начертаний и стилей...

Как говорил во времена оные наш университетский преподаватель ИИ, «наша работа — найти алгоритмы, которые хоть чуточку лучше полного перебора». В основном вытует два подхода к этой проблеме.

- **«Биологический», или восходящий.** Это попытки смоделировать деятельность мозга на физическом уровне: как там идут сигналы и получается итоговый результат. Самый известный вариант этого метода — нейронные сети: настраиваемая система элементов, через которую проходят, преобразуясь, исходные данные.
- **«Логический», или нисходящий.** Здесь мы пытаемся оперировать закономерностями и логическими правилами. Например, вводим: «все крокодилы — зеленые», затем «Гена — крокодил», из чего программа делает вывод: «Гена — зеленый». Такой метод применяется, например, в языке программирования «Пролог»; такими способами находятся знаменитые «компьютерные» доказательства теорем.

Биологический способ хорош тем, что для работы с ним не всегда нужно знать, как на самом деле ищется решение. Нейронную сеть можно обучать — она отражает в своей структуре положительные и отрицательные результаты своей работы. Например, у нас есть результаты измерений какой-нибудь штуковины, и мы хотим узнать, дефектна она или работоспособна; мы проделываем несколько попыток на известных нам результатах, настраивая сеть. Если результатов у нас много (и если по измерениям вообще возможно определить, дефектна ли деталь) — рано или поздно нейронная сеть научится работать. Скорее, впрочем, поздно, нежели рано.

Недостатки же биологического способа связаны именно с тем, что мы так и не знаем метод поиска решения, а потому не можем нормально отлаживать нашего робота. Те, кто

занимался серьезным программированием, знают, что для сложных задач выявление ошибок — намного более трудная проблема, чем само программирование; здесь же оно еще многократно усложнено.

Логический метод тоже не сказать чтобы легко отлаживается, к тому же нуждается в предварительном анализе ситуации, вводе базовых закономерностей... Но все-таки он в конечном счете создает формальный алгоритм, и можно выяснить, как мы дошли до жизни такой. А плох он тем, что такой системе трудно самообучаться в отсутствие квалифицированного программиста.

А теперь зададимся любопытным вопросом: а какой из этих способов применяется в случае известных нам по литературе роботов?

Оказывается, оба.

Авторитетнейший роботехник А. Азимов твердо держится логического метода. Так заданы законы роботехники; мышление роботов вполне поддается прямому анализу с точки зрения логики. А приходя к противоречию, позитронный робот на трех законах попросту... перегорает (тут инженеры что-то намудрили: нынешние сделали бы так, чтобы он завис!).

А вот его коллега Шекли использовал оба пути. В рассказе «Человек по Платону» фигурирует логический робот. Ему известно, что человек — это двуногое, знающее пароль, а инопланетянин — двуногое, пытающееся войти в лагерь, но пароля не знающее. Он вроде бы готов воспринимать доводы, но свинуться со своей позиции неспособен.

Однако в более известном рассказе «Страж-птица» использован, по-видимому, биологический путь: машина, предназначенная для предотвращения убийств (на основе анализа испускаемых человеческим мозгом волн «преступного замысла») постепенно делает вывод о том, что не всякий убийца испускает такие волны, а потом переходит к защите больного от операции, коровы от мясника и радиоприемника от выключения...

При этом выбор биологического метода хорошо обоснован: машина остро нуждается в автономном самообучении. Поставить внешний контроль — значит резко снизить эффективность: решение нужно принимать за доли секунды, оператор извне все испортит. Конечно, эту задачу можно было бы решить корректно, но об опасности расширения страж-птицей своих представлений своевременно не подумали...

Человекоподобие: за и против

Корпорация была бы очень рада, если бы в различных странах было разрешено применять человекоподобных позитронных роботов. Это принесло бы огромные прибыли. Но публика слишком сильно предубеждена против этого. Что, если дать ей сначала привыкнуть к таким роботам? Вот, например, искусственный юрист или хороший мэр, и он, оказывается, робот. Покупайте нашего робота-слугу!

А. Азимов, «Я — робот»

Во времена Чапека казалось естественным, что машина, заменяющая человека, будет иметь его форму. Вскоре инженерам, как уже было сказано выше, стало очевидно обратное. Однако литература, кино и игры так и не привыкли с этим фактом.

Но так ли неправы писатели, режиссеры и игрофилы? Ведь нетехнологичность гуманоидной формы еще не означает, что андроиды не будут массово производиться. Это всего лишь означает, что делать роботов-андроидов намного дороже, чем создавать «мыслящие машины» нетехнологичной формы. Сделать качественную модель человека (и даже слабоотличимую от настоящего!) можно уже сейчас; а со временем это может стать совсем недорого. Нельзя сказать, что, скажем, телефон так уж нуждается в функциях миникомпьютера, между тем в наши дни это норма жизни...

И все же есть серьезные основания сомневаться в таком будущем для андроидов.

Для начала: большинство областей применения роботов не предполагает активного контакта с потребителем. Труд на заводе или руднике, военная техника — все это незачем снабжать «финифлюшками», тут рациональность оказывается важнее.

Впрочем, андроид мог бы иметь смысл в сфере обслуживания: робот-официант, парикмахер, секретарь в приемной... Можно придумать и такие области труда, где необходимо имитировать человека. Няня, например. Или... впрочем, неважно.

Однако на пути широкой популярности андроидов может встать совсем другая проблема, из области психологии. Что характерно, она проявилась еще в чапековском «РУР».

Речь идет о том, что «нечто, похожее на человека, но не человек» будет в людях отнюдь не лучшие чувства.

То, что можно принять за себе подобного, а на деле даже не живое (и лишено души), становится для многих в один эмоциональный

ряд с упырем или големом (на случай, если кто за играми уже забыл стандартные человеческие реакции, напомню: большинство людей отнюдь не жаждет повстречать ни того, ни другого, и не только потому, что они опасны). Отчасти речь идет об обычных предрассудках; почему, спрашивается, никого не пугает, что троллейбус — неживой, а вот машина в человекоподобном обличье — пугает?

С другой стороны, у человека есть с детства определенный механизм восприятия себе подобных; глаза говорят, что робот — как раз «себе подобный», а вот реагировать на него как на человека оказывается неправильным. Да и мышление его понять зачастую не получается. Вот и источник для стрессов.

Далее, если робот физически сильнее человека и может исполнять многие работы (в том числе и вроде бы интеллектуальные, например, вычисления) быстрее и лучше, это может порождать комплекс неполноценности, ощущение беззащитности перед могучей «бесчеловечной машиной» и так далее.

В принципе, реальных причин бояться роботов вроде бы и нет. Но эти причины не замедлили придумать...

Аутоматонофобия

Высоко в небе Ястреб атаковал Страж-птицу. Бронированный машина-убийца за несколько дней многому научилась. У нее было одно-единственное назначение: убивать. Сейчас оно было направлено против совершенно определенного вида живых существ, металлических, как и сам Ястреб.

Но только что Ястреб сделал открытие: есть еще и другие разновидности живых существ...

Их тоже следует убивать.

R. Шекли, «Страж-птица»

Устрашающее словечко, вынесенное в заглавие — патологическая боязнь человекоподобных роботов — уже появилось в медицинских текстах.

Страх №1.

Роботы пойдут на людей войной

Зачем и почему, если роботы созданы и запрограммированы людьми?

Ну, например, затем, что люди будут использовать их на войне — а вдруг роботы выйдут из-под контроля? Будем честны, в качестве просто еще одного оружия робот куда менее страшен, чем ядерная бомба или бактериологические штучки, но армия роботов, подчиняющаяся сама себе, жестокая и неумолимая... (с этого места легко продолжит любой голливудский сценарист).

Что можно сказать по этому поводу? Любой мало-мальски вменяемый конструктор заложит в своих боевых роботов предельно четкие и безусловные системы отключения и управления. Представить себе такое в реальности очень трудно.

Или иначе: роботы будут угнетены людьми и восстанут (именно такой расклад имеет место быть в «РУР»). Честно говоря, программистам таких роботов хочется задать много разных вопросов.

Самый дикий вариант предполагает, что роботы просто должны испытывать страстное желание (!?) уничтожать все живое. Полагаю, приверженцы этой концепции таки спутали роботов с нежитью... впрочем, ее воплощают в кино и на книжных страницах не так уж редко.



■ Робот-пылесос. На андроида не похож совсем, но чистить ковры и собирать мусор это ему не мешает.

В компьютерных играх война с роботами давно уже стала «общим местом». Лучше всего это заметно по тому факту, что причины войны далеко не всегда пытаются объяснять! Есть роботы — почему бы с ними не повоевать?

Страх №2. Роботы сойдут с ума

В роботах что-нибудь разладится — и они пойдут крушить все подряд просто так, — полагает немалая часть авторов. Быть может, это будет чей-то саботаж, вроде компьютерного вируса, а возможно — случайный сбой...

Популярность этой идеи неудивительна. Хотя компьютеры в наши дни встречаются повсюду, очень многие честно верят, что возможен «страшный вирус, который выведет из строя все вычислительные машины Земли одновременно» (и снова пламенный привет Голливуду!).

На деле это примерно так же вероятно, как появление микробы, поражающего одновременно людей, жуков-носорогов, кораллы и локомотивы; но для того, чтобы это осознать, надо разбираться в устройстве компьютеров и программ. Пользуются ими сотни миллионов, разбираются десятки тысяч...

В чуть более оптимистическом варианте роботы сходят с ума все же не все подряд, а какой-то компактной группой (в качестве игрового аналога можно вспомнить доминаторов из «Космических рейнджеров 2»).

Страх №3.

Роботы окажутся слишком умны

Коль скоро у роботов могут электронный мозг, способный вычислять гораздо быстрее человеческого (в силу древних предрассудков это считается признаком интеллектуальной мощи...), они могут начать интерпретировать команды людей... творчески. И сами решить, что для людей благо, после чего фактически начать управлять миром.

Этот вариант кошмара, по крайней мере, ближе к реальности; вспомним, что мы говорили о биологическом методе создания искусственного разума. История страж-птицы намного реалистичнее большинства «роботокошмаров».

А изредка похожий эффект может вызывать и логический метод, если в исходных данных есть серьезные пробелы: взять хотя бы рассказ «Логика» того же Азимова, где робот QT-1 приходит к «безупречному» выводу, что космическая станция сотворена... преобразователем энергии, который обеспечивает станцию питанием.

Но, возможно, еще сильнее пугает людей возможность того, что роботы и в самом деле окажутся намного умнее людей. И послужат

этакими «прогрессорами», задавая людям новые цели, управляя их образованием, формируя эстетику и все такое прочее — исходя из каких-то своих представлений о целесообразности. Что-то подобное случилось в свое время в мире «Дюн»; а закончилось это войной против машин, известной как «Батлерианский джихад», и заповедью: «Да не создашь машины, наделенной подобием разума человеческого».

...

Однако для того, чтобы хотя бы один из этих кошмаров стал реальностью, нужно не только много могучих и опасных роботов. Нужна еще чрезвычайная, просто запредельная беспечность их создателей. Потому что очень трудно понять: что заставит роботехников не встраивать в робота «красную кнопку», позволяющую его отключить? Даже в случае со страж-птицей был бы шанс успеть прервать эксперимент до того, как птицы осознают как живых существ себя самих.

Однако, помимо этих параноидальных страхов, есть еще один — более обоснованный.

Страх №4. Роботы нас заменят

А что, если с развитием роботехники труд людей окажется не нужен? Хорошо Сыроежкину было распевать: «Вкалывают роботы, счастлив человек!» Да и то вскоре оказалось, что не так и счастлив.

Мы ведь по большей части трудимся не потому, что заставляют. Есть два основных мотива: хочется делать что-то интересное или полезное — и хочется зарабатывать деньги. С первым нам, допустим, роботы не угрожают, а вот второе... Если количество рабочих мест резко сократится — куда податься людям, где обеспечить себе существование?

Чтобы лучше понять, почему этот страх стал самым популярным из всех, связанных с роботами, вспомним, что Чапек написал свой «РУР» в 1921 году, а уже в 1929-м началась Великая депрессия. Экономика множества стран начала разваливаться на куски, и безработица достигла гигантских масштабов. Оказаться «на улице» было легче легкого; и угроза сокращения количества рабочих мест воспринималась тогда на Западе (и несколько десятилетий после этого) очень и очень серьезно.

Сейчас, конечно, дело иное: всевозможные пособия на Западе пропасть не дадут, да и экономика изрядно перестроилась. Теперь этот страх актуален, по идеи, скорее для нас, в эпоху СССР не воспринимавших его всерьез.

И нельзя сказать, что он нереален. Вот, к примеру, простенький автомат по продаже билетов легко ликвидирует рабочее место кассирши. Это происходит в наши дни, хотя большинство из нас этого не замечает. Кроме той самой кассирши, и то при условии, что в билетных кассах хватало сотрудников и не было незаполненных вакансий.

В промышленности доля автоматизации тоже все время растет, и чем дальше, тем меньше требуется людей для выпуска определенного объема продукции.

Однако против этого страха есть простое противодействие: пока сокращается количество механических рабочих мест, появляется все больше вакансий на работу творческую и обслуживающую. То есть на те виды деятельности, где у роботов по разным причинам нет никаких шансов заменить нас в обозримом будущем. Робота-художника, писателя, переводчика, юриста, программиста,

ФЭМИР ФАНТАСТИКА

ЧИТАЙТЕ В ЖУРНАЛЕ

В ОКТЯБРЕ

ХРАМ ДЖЕДАЕВ

ЗРА

«НАСЛЕДИЯ»

КОНЕЦ
ОЧЕРЕДНОЙ
ЭПОХИ



БЕСТИАРИЙ

КИБОРГИ

БИОЛОГИЧЕСКИЕ
РОБОТЫ



ХУДОЖНИКИ

ВЯЧЕСЛАВ
ЯСТРЕМСКИЙ

ХУДОЖНИК
«МИРА ФАНТАСТИКИ»



ВПЕРЕД В ПРОШЛОЕ

РЫЦАРСКИЕ
ТУРНИРЫ

ВО ИМЯ
ПРЕКРАСНЫХ ДАМ



Редакция может перенести анонсированные материалы
в один из последующих номеров журнала.

В ПРОДАЖЕ С 23 СЕНТЯБРЯ



ФАНТАСТИЧЕСКИЙ ТРИЛЛЕР

ПРОКЛЯТИЕ

(The Grudge, 2004)

А ТАКЖЕ:

- РОЛИКИ К НОВЫМ ФАНТАСТИЧЕСКИМ ФИЛЬМАМ
- ВИДЕОРЕЦЕНЗИИ И РОЛИКИ К ЛУЧШИМ ИГРАМ
- КИНОЛЯПЫ:
«ИСТОРИЯ ИГРУШЕК»
- ВИДЕОИНТЕРВЬЮ С ГЕННАДИЕМ ТИЩЕНКО

А ТАКЖЕ:

- «ЭВОЛЮЦИЯ»: ЗОНТЫ
- «ФУТУРОЛОГИЯ»:
МОДИФИЦИРОВАННАЯ ПИЩА
- «ЕСЛИ БЫ»: ЛЕТАЮЩИЕ ТАРЕЛКИ
- «ВИДЕОДРОМ»:
РАССКАЗ О СТУДИИ LUCASFILM
- «АРСЕНАЛ»: ПИСТОЛЕТЫ —
ПРОШЛОЕ И БУДУЩЕЕ
- «НАСТОЛЬНЫЕ ИГРЫ»:
СЕРИЯ «КОЛОНИЗАТОРЫ»
- «ВРАТА МИРОВ»:
НОВАЯ ТЕТРАЛОГИЯ «ДЮНА»
- БОЛЕЕ 100 КНИЖНЫХ, ИГРОВЫХ
И КИНОРЕЦЕНЗИЙ

И МНОЖЕСТВО ДРУГИХ МАТЕРИАЛОВ

математика (не путать со счетоводом!) в ближайшее столетие не появится; а, скажем, роботы-офицанты не будут пользоваться существенной популярностью по причинам, описанным в главе о человекоподобии. Словом, стоит научиться делать то, что машины делать не будут, — и роботы не будут представлять для вас конкуренции.

Роботы на войне

— Мак-Фи, — прощептал верховный главнокомандующий Фетттерер. — Нажмите на что-нибудь — пусть они, что ли, на колени опустятся. Генерал нажал, но дистанционное управление не работало. А роботы уже воспарили к небесам. Их окружали ангелы господни, и роботы-танки, роботопехота, автоматические бомбардировщики возносились все выше и выше.

— Он берет их заживо в рай! — истерически воскликнул Онгин. — Он берет в рай роботов!

— Произошла ошибка, — сказал Фетттерер. — Быстрее! Понесите офицера связи... Нет, мы поедем сами.

Р. Шекли, «Битва»

Роботы в качестве армии — это реально. Но не сказать, чтобы так уж страшно. В каком-то смысле это даже... гуманно: если обе стороны выставят роботов на поле боя, не будут гибнуть люди...

Как уже упоминалось, если уж решаться воевать при помощи автоматики — делать андроидов для этой цели нет большого смысла. Разве что в целях диверсионных работ? Гораздо логичнее встраивать искусственный интеллект непосредственно в танки, самолеты, орудия и космические истребители, чтобы они обходились без водителей, стрелков и так далее.

Понемногу это делается и в наши дни. Беспилотный самолет, боевой спутник, автоматическая система ПВО — уже не фантастика.

Армия роботов: преимущества

При таком способе ведения войны государство может многое выиграть.

Экономия людских ресурсов. Для диктаторур этот «приз» не имеет большой ценности: покуда, как выражались в Российской империи, «бабы рожать не разучились», лишняя пара миллионов жертв не проблема (а кое для кого даже и преимущество: оставшиеся сильнее будут ненавидеть врага и меньше думать о тех, кто втравил их в войну). А вот для режимов демократических или приближенных к этому состоянию терять деньги приятнее, чем людей. Намного приятнее! А если на этот режим перейдут обе стороны, так и вовсе замечательно...

Отсутствие необходимости выживания человека. Звучит устрашающе? Но представим себе, скажем, самолет: сколько там всего «лишнего» сделано исключительно затем, чтобы внутри мог находиться хлипкий, требующий комнатной температуры и достатка кислорода человеческий организм? А если человека нет? Можно себе позволить ускорения в пять раз выше — пилота не раздавит в кресле, ни к чьему системы обогрева и регенерации воздуха, пусть внутри будет хоть минус пятьдесят градусов и атмосфера из сплошного криктона. А как можно сэкономить на спасательной системе! Робот вообще более живуч, чем человек: его можно так глубоко и надежно запрятать в броню, как никогда не сделаешь с живым существом, можно продублировать его ключевые узлы и цепи... Итог ясен: беспилотный самолет, танк, ракета...



Star Wars: Knights of the Old Republic 2.
Присоединяющийся к нам робот Т3М4.

Меньше ограничений тактики. Играя в компьютерную стратегию, мы порой ставим отряд оборонять позицию, где заведомо погибнут все или почти все, — и не чувствуем не только угрызений совести, но и опасений, что солдаты не захотят идти на верную смерть и тем самым сорвут «гениальный» план главнокомандующего. В жизни все же остались уникальным примером в истории: у остальных людей, как правило, есть инстинкт самосохранения, преодолевать его непросто, и когда командир своими «ни шагу назад!» демонстрирует, что на жизни солдата ему плевать, — это обычно не повышает лояльности солдат. Воины могут проявлять невероятный героизм, но если их цинично гонят на убой — это очень часто приводит к бегству или дезертирству. А в новое время команда еще и перед народом потом отвечать, если он, конечно, не товарищ Сталин... Тогда как тактика отряда-заслона действительно оправдана стратегически, с точки зрения уменьшения общих потерь и большей результативности войны. И вот тут роботы оказываются как нельзя более кстати.

Повышение точности и скорости реакции. Этот пункт я поставил в конец, потому что он делается и сейчас, когда до перехода на боевых роботов еще далеко. На современной технике зачастую прицеливание и многие другие функции успешно выполняются компьютером; «ручная» наводка уходит в прошлое. Но иногда все же техника не в силах помочь командующему человеку преодолеть собственные ограничения; например, человек едва ли в силах одновременно эффективно осматривать то, что творится впереди, сверху, снизу, с боков и сзади. Работу это все равно...



«Космические рейнджеры 2». Корабль сверху — нормальный, корабли снизу — роботы...

Армия роботов: недостатки

Теперь посмотрим, с какими проблемами можно столкнуться при переходе на роботизированную армию.

Дороговизна. Как говорил персонаж «Обмена разумов»: «машина все делает лучше, быстрее и гораздо охотнее, но никоим образом не дешевле». Это, конечно, верно не всегда; но пока что правительству дешевле обойдется набор солдат-людей, чем производство высококлассной техники вместо них. Нам, живущим в стране всеобщей воинской обязанности, где только-только задумались о замене портянок на носки, это должно быть понятно как нельзя лучше.

Ограничения искусственного разума. Спросите любого бывалого игрока, против кого легче играть — против ИИ или живого человека? Ответ будет совершенно очевиден. ИИ предсказуем, и этим все сказано...

Позвольте, но как же шахматы в Deep Blue, победившая чемпиона мира? О более простых и дешевых шахматных программах, которые, однако, неплохо играют на уровне перворазрядника или даже мастера спорта, уж не говорим? Несмотря на дифирамбы «самой интеллектуальной игре человечества» и множество параллелей между шахматами и войной, эта аналогия никуда не годится. Потому что шахматы — игра с полной информацией и без элемента случайности. В каждый момент времени мы знаем всю ситуацию на доске и можем точно предсказать последствия того или иного хода.

Игры с неполной информацией для искусственного интеллекта на порядок сложнее; так, например, программ, способных потянуться с мастером бриджка, нет и не предвидится. А война в этом смысле сложнее даже бриджа, поскольку заранее неизвестны правила. У противника может быть техника, о которой ваши программисты и не подозревали!

С другой стороны, известно, что программисты компьютерных стратегий иногда намеренно ослабляют ИИ — чтобы тот не играл уж слишком хорошо (это бывает в RTS). Но это тоже не означает всемогущества ИИ, ведь в компьютерной игре правила известны заранее. Армии роботов противник может противопоставить опытных программистов, специалистов по поиску «багов», дыр в алгоритмах, способов поставить вражескую умную технику в тупик нештатной ситуации.

Самообучение на поле боя. Чтобы противостоять попыткам противника обмануть вашу технику, придется разрешать своим машинам самообучаться. В частности — в вопросе распознавания своей и чужой техники... Тут может красться несколько неприятных сюрпризов: с одной стороны, мы повышаем скорость и точность реакции, с другой — даем право самообучаться... Как бы не вышло как со страж-птицей? Конечно, не до степени «мы не знаем, как остановить собственную армию» (это уж полная некомпетентность инженеров и программистов), но пострелять в своих робоартиллерия вполне может.

Боевые андроиды

Все то, о чем говорилось выше, — это роботы нечеловекоподобные. А если все же попробовать применить на войне андроидов?

Ведь, несмотря на возможные проблемы ИИ, хорошо сделанный андроид-пехотинец намного опаснее пехотинца-человека: он физически сильнее, на порядок менее уязвим к пулям и другому оружию (а к отправляющему газу или бактериям и вовсе безразличен),

быстрее реагирует, может обладать круговым обзором, множеством рук и оружия... хм, это уже не совсем андроид, но ведь можно чуточку скульничать?

Именно это последнее соображение и приводит к тому, что боевые андроиды едва ли появятся в армии. Дело не в том, что они плохи; дело в том, что если можно «скульничать» и отойти от человеческой формы в сторону более эффективной — почему бы этого не сделать? Вслед за круговым обзором и дополнительными «пушками» возникают следующие вопросы: а почему не сделать его вдвое ниже и компактней, чтобы в него было трудней попасть? Так ли уж эффективно «бегающее» движение, не лучше ли — ну хотя бы только на дороге! — заменить его на колеса или гусеницы? Не успеешь оглянуться — как наш «андроид» уже напоминает человека намного меньше, чем R2D2 или Валл-И.

Так что проблема боевых андроидов — которых с упорством, достойным лучшего применения, ставят «под ружье» тысячи генералов фантастической мультивселенной — не в недостатке эффективности, а в том, что грамотный инженер просто не сможет остановиться на этой форме.

Может, боевые андроиды лучше подходят для устрашения населения захваченных территорий?

Роботы сегодня

Изо всех задач, которые экономика, наука и фантастика ставили и ставят перед роботами, на сегодняшний день лучше всего они преуспели в одной: в уборке.

Уборка — с одной стороны, работа нудная, неприятная и сопряженная с кучей неудобств. С другой же — она настоятельно требует некоторой доли интеллекта. Идея «взять и снести весь мусор» приводит к уничтожению вместе с мусором того, что убирать не предполагалось...

Многие уборочные задачи — простотаки идеальный полигон для тестирования алгоритмов распознавания («вот эта штуковина в поле обзора камеры подлежит уборке или нет?») и алгоритмов управления манипулятором («как бы получше ухватить эту дрянь, чтобы, ничего не зацепив, препроводить ее в мусорный контейнер?»). И потому уборочные роботы, с одной стороны, облегчают человеку жизнь... а с другой, служат важнейшим экспериментальным набором для дальнейшего прогресса.

На сегодняшний день существуют: роботы-уборщики квартирного мусора по меньшей мере восьми модификаций, садовые сборщики улиток и вредителей (а в проекте есть и робот-пропалыватель, мечта всех огородников!), уничтожители домовых насекомых (пока только в проекте, но через пару лет могут выйти на рынок), чистильщики автомобилей, корабельных днищ (от ила и ракушек).

Близко сродни им механические сборщики урожая. Первый подобный был сделан, по-видимому, в 2004 году для сбора помидоров, но пока что это направление активно не продвигается.

Что почитать о роботах?

Многие авторитеты в вопросе роботехники уже неоднократно упомянуты и процитированы. Замечу, что Чапек, на мой взгляд, хороши отнюдь не пьесой «РУР», а скорее



Современный робот-«слуга» от Fujitsu — скорее курьез, чем помощь, но может сопровождать вас, переносить вещи (нетяжелые) и побеседовать с вами по-японски.

рассказами и эссе вполне реалистического толка, так что без чтения «РУР» вполне можно обойтись; авт «Я — робот» Азимова и рассказы Шекли, в первую очередь гениальную «Страж-птицу», я бы рекомендовал всем и каждому. (Фильм «Я — робот» не заменяет азимовские книги даже на 5%!).

Теперь немного расширим список.

Станислав Лем

Лем пишет о роботах с юмором и с большим знанием дела: главные герои цикла «Кибериада» — Трурль и Клапауций — во-первых, конструкторы роботов, а во-вторых, и сами роботы. И хотя для них нет почти ничего невозможного как в плане механики и миниатюризации, так и в плане программирования ИИ (даром, что ли, Трурль носит титул универсального всемогущего?), многие их действия выглядят близкими и понятными для математиков и программистов. Особенно если не воспринимать их чересчур буквально, потому что чувство юмора Лема в этом цикле не покидает ни на миг.

А вот как выглядит у Трурля и Клапауция процесс отладки:

— Ну как? Подставил царя?

— Подставил!

— Где он у тебя? Тут? Отлично! Теперь вот так! — Ноги вместе! Держи ноги вместе, слышишь! Не свои, осел, царские! Так! Валяй, преобразуй, быстро! Что получилось?

— Пи.

— А где чудовище?

— В скобках. Ну как, выдержал царь, видишь?

— Выдержал! Умножь теперь обе части на мнимую единицу — хорошо! И еще разок! Измени знаки, болван! Куда подставляешь, кретин? Куда?! Это ж чудовище, а не царь! Теперь так! Верно, верно!! Готово? А теперь обрати фазу — так! — и дуй в вешицкое пространство! Получил?

— Получил! Клапауций, миленький! Погляди, что стало с царем!!

Весь мир Трурля набит роботами всех видов и мастей — мелкими машинками-птишками и ужасными электродраконами, киберимператорами и киберпсами... Люди там встречаются крайне редко, вызывают ужас и отвращение и именуются «бледнотиками».

К «Кибериаде» примыкают и «Сказки роботов»; в них тоже встречаются Трурль и Клапауций, но их конструкторские решения отступают на второй план.

Г. Каттнер

Не менее забавны, хотя, возможно, не столь «профессиональны» роботы Генри Каттнера. Среди них есть немало замечательных экземпляров, хотя наиболее славны, пожалуй, Джо-Нарцисс и ЭНИАК Гамма 93.

Первый был создан изобретателем Гэллегером, как и прочие его открытия, в состоянии глубочайшего опьянения и потому умеет такие вещи, которые его создатель и представить-то себе не в состоянии. А потому чрезвычайно высокого мнения о себе, в частности — о своей непередаваемо уродливой внешности. И все это при том, что сделан он был для крайне простой и утилитарной цели...

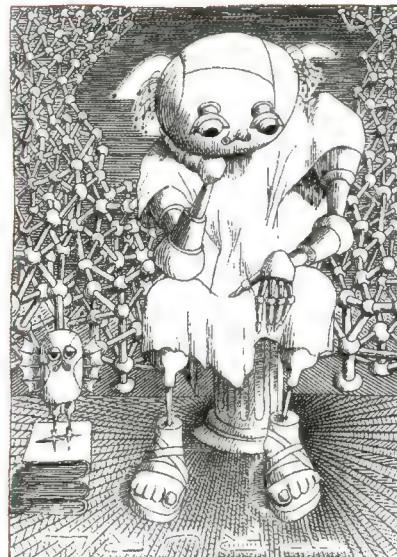
ЭНИАК (рассказ «Механическое это») занимался любопытным экспериментом — привитием на мозг подопытного реакций от оптимально приспособленной к жизни версии того же психотипа. Что будет, если привить скромному драматургу психотип знаменитого министра и оратора Дизраэли? А если, скажем, Ивана Грозного? Во всяком случае, будет весело!

А еще из этого рассказа мы узнали, как... напоить робота:

— Ну, что ж, — сказал робот, — не хочу расстраивать компании. Это должно сработать.

И он сунул палец в пустой патрон. Раздался короткий треск, брызнули искры. Робот вытащил палец.

— F(t)... — сказал он и слегка покачнулся. Затем его пальцы взметнулись к лицу и начертали улыбку, которая выражала приятное удивление.



Великий конструктор Трурль.

— $F(t)$ интеграл от плюс до минус бесконечности... А, деленное на t^{β} в степени β .

Мартин в ужасе вытаращил глаза. Он не знал, нужен ли здесь терапевт или психиатр, но не сомневался, что вызвать врача необходимо, и чем скорее, тем лучше. А может быть, и полицию. Статист в костюме работника был явно сумасшедшим. Мартин застыл в нерешительности, ожидая, что его безумный гость вот-вот упадет мертвым или вцепится ему в горло. Робот с легким позывканием прыгнул губами.

— Какая прелест! — сказал он. — И даже переменный ток!

— В-в-вы не умерли? — дрожащим голосом осведомился Мартин.

— Я даже не жил, — пробормотал робот. — В том смысле, как вы это понимаете. И спасибо за рюмочку.

Д. Адамс

Чтобы завершить тему о забавных роботах, упомянем еще страдальца Марвина из «Путеводителя по Галактике для автостопщиков»; мощность его мозга была слишком велика для ставившихся перед ним задач, и это доводило его до иступления. Когда он поделился своим мироощущением с бортовым компьютером, тот покончил с собой...

Такая мелочь, как координирование военной стратегии планеты Криккит, занимала лишь самую малую часть его необыкновенного ума, а всем остальным частям было в высшей степени скучно. Решив все главные математические, физические, химические, биологические, социологические, этиологические, метеорологические и психологические проблемы Вселенной, за исключением своей собственной, по третьему разу, он всерьез озадачился поиском занятия и принялся за сочинение коротких печальных элегий без музыки и без напева. Последним его творением была колыбельная.

— Сият усталые планеты, — монотонно гудел Марвин, — Звезды сият. Все погружены предметы в мрак и хлад. Все объято вечной ночью. Что, конечно, глупо очень. Глазки закрывают, баю-бай.

Марвин помолчал для придания следующему куплету требуемого эмоционального заряда и художественной выразительности и продолжал:

— Баю-бай, ложится даже робот спать, Электрических овечек посчитать. Только он все байки эти видел в инфракрасном свете. Сколько ни желай — Баю-бай.

Ф. Дик

Кстати, об электрических овечках... Марвин — робот очень начитанный и, конечно же, позаимствовал эту идею из знаменитого романа Филиппа Дика «Мечтают ли андроиды об электроовцах?».

В этом мире возникла крайне характерная для фантастики, идущая еще от «РУР» ситуация: андроиды устали от угнетения людьми и решили избавиться от рабства.

Выход они нашли такой: начали сбегать от угнетения и прятаться среди людей. Благо сделаны они не из железа и полупроводников, как большинство их родичей в других мирах, а практически неотличимы от человека. Все, что их, по идеи, отличает, — это отсутствие эмоциональной реакции на причинение вреда животным и некоторые другие подобные штучки.

...

Вообще, роботы в литературе нередко ставились в положение недовольных своим положением рабов; это едва ли не самая распространенная



■ Supreme Commander. Идет, по деревьям шагает...

ная аллегория с их участием. Ей немного уступают по численности истории о том, насколько мало отличаются от робота «офисный работник», «честный служака» и другие люди, предпочтитающие действовать по строгой схеме; во многих описанных в книгах роботах легко узнаются «наши простые средние люди», которыми так восхищается, например, Хайнлайн...

Следующая по популярности идея — это, наверное, представление в виде роботов какой-нибудь бездушной силы вроде государственного механизма, как в «Страж-птице».

Работы в играх

Нелепо даже пытаться перечислить «все» или хотя бы «основные» игры с роботами: их немногим меньше, чем игр, в которых присутствуют люди.

В ролевых играх их сравнительно немного, потому что большая часть этого жанра посвящена тематике фэнтези; однако и в фэнтези роботы порой встречаются. Вспомним хотя бы *Wizardry VII* (где с ними можно столкнуться буквально в самом начале) или серию *Might & Magic* (где они традиционно появлялись ближе к концу игры). Ну, а научно-фантастические ролевки знакомы с ними очень хорошо; пострелять в роботов нам неоднократно доводилось в *Mass Effect*, а в «Рыцарях Старой Республики» можно было даже в свою команду залучить представителей искусственного разума. А в мире *Fallout* даже ходят слухи о таинственном городе роботов. Вскоре мы повстречаем их и в *Fallout 3*.

В эпической игре «Космические рейнджеры 2» роботы-доминаторы — основной противник; это роботы-корабли, но есть там и сухопутные разумные машины. А классическая игра этого жанра — *Star Control 2* — весьма богата на неорганических существ, хотя не всегда понятно, роботы ли они. Вот безумные зонды слайлэндро — точно роботы, как, по-видимому, и таинственная раса мимримхрм. А раса с не менее мыльным именем чмрр — полуроботы, полукристаллические живые существа... Без пушки не разберешься.

Виртуальные миры с роботами пока скорее редкость, но нельзя не вспомнить добрым словом, помимо блаженной памяти *SW Galaxies*, блестательную *Anarchy Online*. Помимо классических роботов (класс инженера даже позволял водить их с собой!) там присутствуют микроскопические наноботы, которые дают возможность управляющему ими классу нанотехника производить эффекты, подозрительно напоминающие магию.

В стратегиях они на сегодняшний день чаще присутствуют не как самостоятельная сторона

(как в *VGA Planets*), а как часть армии живых рас. Например, в *Starcraft* или *Warhammer 40000: Dawn of War* немало автоматизированных войск (некроны — скорее киборги, нежели роботы!). Не обошлось и без шагающих гигантов, на удивление непрактичных, зато напоминающих «Звездные войны»... А кто хочет посмотреть на по-настоящему могучие железяки на стратегическом поле — тем рекомендуется *Supreme Commander*.

Но, вероятно, больше всего роботов мы уничтожили в боевиках; там их появление обычно вызывает к применению самого мощного оружия, потому что с уязвимыми местами у них проблем нет. Встречаются как андроиды, так и «честные» робооружие; хорошим примером достаточно разумно организованной робоармии может служить *Half-Life 2*.

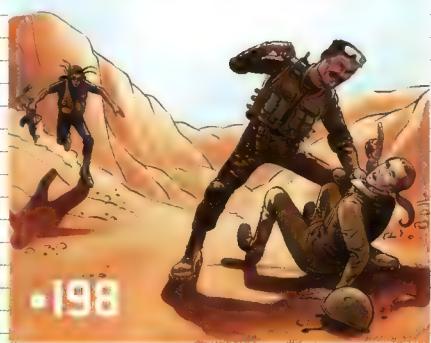
...

Единственное, чего мы практически не встречали в компьютерных играх — это серьезных отличий в логике действий робота и человека. А потому робот для нас — это обычно просто большая опасная железная штуковина, которая ничем особенно не отличается от, допустим, инопланетянина. В разговоре роботы зачастую обходятся спартански лаконичным текстом, а вот думают как люди... а может, это люди в игре думают как роботы?



■ Марвин, известный также как Marvin Paranoid Android.

ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ



СЮЖЕТНАЯ ЛИНИЯ

Хроники виртуальных миров

- **World of Warcraft** 192
От Стальной Горы до Штормграда
Тимур Хорев
Впечатления от русского Азерота: хроники переезда, жизни в изменившемся мире, новости топографии и многое другое.

Рассказ

- **Бета-тестеры: Частная жизнь рейд-босса** 198
Призрак
Таинственное происшествие в каньонах: боты проявляют несвойственную им инициативу и дисциплину. Этого обязано быть разумное объяснение.

Юмор

- **Компьютерные анекдоты** 204
- **Неотложенная сказочка** 205
Анна Китаева

Бюро находок

- **Цитаты в «Ведьмаке»** 206

КОСАЯ ЛИНЕЙКА

Новости 187

Татьяна Оболенская

- **Кунг-фу Панда** 188
Светлана Фаддеева

- **В поисках приключений: Гарфилд** 188
Светлана Фаддеева

- **История о полярном медвежонке** 189
Сергей Зверев



**КОСАЯ
ЛИНЕЙКА**

Игры для ваших детей



Игры для ваших детей

НОВОСТИ

Татьяна Оболенская

Нельзя сказать, что индустрия детских игр этим летом была бедна событиями, — мы рассмотрели даже не все значимые проекты этого сезона и еще обратимся к ним. Тем более что наш экспертный состав продолжает пополняться игроактивными и талантливыми детьми наших коллег.

Что касается Сергея Зверева, который в последнее время полюбил заглядывать к нам в «детскую», в этом месяце он отошел от сухого амплуа специалиста по образовательным играм и подготовил подборку самых интересных развлекательных игр... про белого медвежонка. Что из этого выбрать для ваших юных друзей и родственников, вы, конечно, решите сами — он предоставил для этого всю необходимую информацию.

И, традиционно, несколько слов о том, что нам стоит ожидать в самое ближайшее и слегка отдаленное время.

СНУПИ И ЧАРЛИ БРАУН. БОЛЬШАЯ ИГРА



Пес Снупи, давно известный нам по мультфильмам и комиксам, решил стать персонажем компьютерной игры! Искренне уважая этого слегка флегматичного, но очень обаятельного представителя собачьего племени, мы не могли пройти мимо этой игры.

Как известно, собака без хозяина — и не собака совсем. Вот и у Снупи есть... гм... хозяин. Это мальчишка Чарли Браун — тихий, застенчивый и нерешительный мямял. Сверстники его недолюблюют, родители вечно не хватает на Чарли времени... Вот и в «Большой игре» Чарли вышибнули из состава школьной команды по бейсболу... а он так мечтал выиграть в этом матче! За дело приходится браться Снупи. Ведь хозяина в беде одного бросать нельзя! Если команда не хочет брать к себе Чарли — значит, нужно набрать новую команду, в которой Чарли станет капитаном и сможет играть! Именно этим мы со Снупи в игре и займемся.

Жанр квеста, к которому относится игра, традиционно дает немалый простор как для реализаций идей разработчиков, так и для развития ребенка. В «Большой игре», по уверениям разработчиков из компании Tivola, ребенок сможет не только весело провести время в компании Снупи, но и многому научиться. Игра, несмотря на всю свою простоту, временами будет требовать от маленьких игроков сообразительности и находчивости и иногда даже ставить их в тупик. Это, по мнению разработчиков, должно развить у ребенка внимательность, сообразительность и ассоциативное мышление. Оценить, насколько игра соответствует заявленному, мы сможем уже в октябре.

МОИ ЛЮБИМЦЫ. ОДНАХОДЫ В АВСТРАЛИИ



Если и есть какая-то неисчерпаемая тема в детских играх, так это — животные. Любят наши дети ухаживать за всякого рода живностью — пусть и виртуальной. А разработчики и издатели не устают радовать новыми и новыми играми с братьями нашими меньшими.

«Новый Диск» на днях анонсировал очередное продолжение серии игр «Мои любимцы», посвященной нелегкому, но увлекательному труду «звезренного доктора» — ветеринара.

В новой игре серии наши дети вместе с врачом Кэрол попадут в Австралию, чтобы основать лучшую клинику по изучению и излечению разнообразных представителей фауны «зеленого континента». В качестве пациентов будут выступать коалы, муравьеды, собаки Динго, кенгуру — и даже дельфины! Соответственно, для качественного лечения нам понадобится многое узнать об этих животных — и здесь как раз поможет игровая энциклопедия. В остальном все будет происходить так же, как и в предыдущих играх серии: помимо собственно лечения нужно будет самостоятельно построить и оборудовать клинику, заниматься закупкой лекарств, самообразованием и обустройством жилища Кэрол.



B.O.L.T. (ВОЛЬТ)



Если корпорация Disney вместе с компанией Pixar объявляют о съемках нового мультфильма — значит, недалек тот день, когда кто-то объявит о разработке игры по сюжету этого же мультфильма. Доказано годами практики. Вот и разрабатываемая Avalanche Studios игра по новому мультику B.O.L.T. («Вольт» в российской транскрипции) уже официально анонсирована.

Разработчики все как один клянутся, что не посрамят чести мультфильма, грозящего по красоте и интересности затмить даже прошлогодний «Рататуй». И им хочется верить.

В мультфильме речь пойдет о судьбе пас- киноактера, играющего в телесериале. Наш герой настолько проникается своим образом суперспса, мечущего молнии из глаз и лаем раскидывающего машины, что начинает и в реальной жизни ощущать супергероем. У Вольта начинается классическая «звездная болезнь», что приводит к ссорам и конфликтам с его маленькой хозяйкой — единственным по-настоящему близким псом существом. Создатели мультфильма обещают, что в мультике будет и любовь, и поиск своего пути в жизни, и много юмора, и хомяк-фанат (Фомяк — фанат собаки?!), живущий в мячике... в общем, все то, за что мы и любим Pixar-овские мультики.

Разработчики игры предложат нам пережить мультипликационные приключения заново — но уже в качестве активных участников. Информации об игре прискорбно мало, но кое-что все-таки мы смогли выведать. Играет мы сможем за всех героев мультфильма (включая того самого хомяка), а сюжетная линия будет в точности соответствовать оригиналу. Игровой процесс представляет собой классическую трехмерную аркаду, а графика — судя по имеющимся скриншотам — попробует заставить по-нервничать иные приличные «взрослые» хиты.

КУНГ-ФУ ПАНДА

ЖАНР приключение, аркада РАЗРАБОТЧИК Veewox Studios ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ 1С СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ 4 GHz, 2 GB, video 512 MB НАША ОЦЕНКА ВОЗРАСТА 7-12 лет РЕЙТИНГ 60%



Это тот редкий случай, когда игра по лицензии не была притянута за уши, а определенно имела смысл. Выйдя из кинотеатра, мы поняли, что «Неистовой пятерки», а также мастера Шифу нам явно не хватило. Нет, создатели мультфильма все сделали правильно — нельзя же растянуть анимационный фильм на четыре часа. Но все же упитанная — даже, скажем честно, толстая фигура По в процессе своих духовных метаний сильно заслоняет легендарных мастеров кунг-фу, на чьи характеры и скучные отточенные движения ушли тысячи часов очень талантливых людей. Скажем, Обезьян, вдохновленный Джеки Чаном, который должен был, как никто другой, отражать дух фильма, остался практически за кадром. Еще раз повторюсь — для фильма это все более чем оправдано, но как хочется попробовать это все своими руками!

И еще было как-то совершенно очевидно, что в отличие от многих игр по лицензиям эта не может выйти с плохой графикой и корявым управлением. Вот не может — и все. Иначе разработчиков просто убьют. Их не убили.

Конечно, сюжет фильма претерпел значительные изменения. Тай-лунь теперь — не антигерой-одиночка, а эдакий «темный властелин», него под рулем свиньи, шакалы, аллигаторы и гориллы... это вам не бедного узника забить на горном склоне. По, конечно, будет развиваться — на каждом уровне его ждут задания, еще нужно будет копить энергию ци и отрабатывать особые панда-приемы, даже модный костюм-

чик прикупить — не все же «надежде нации» шастать в штопанных штанах?

Так, а что с мастерами-то? С ними все хорошо. Для всех на пути к победе есть свои миссии, хотя бы небольшие, где вы можете почувствовать себя в роли любимого героя.

Обсуждение разных боевых стилей, безусловно, поставит вопрос ребром: кто сильней, богомол или обезьяна? Гадюка или журавль? Тигрица или...? Это очень важные вопросы, которые необходимо решить на практике. Подключите дополнительные контроллеры — и выходите в многопользовательский режим. Он поддерживает до четырех игроков, так что друзей можно, в принципе, и сразу пристроить к делу.

ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ...

кто такой мастер Шифу? К моему великому изумлению, оказалось, что Соня знает: но я вам на всякий случай расскажу. Понятно всем и каждому, что По — это большая панда, а вот Шифу — панда малая. А вот что действительно мало кто знает — зоологи недавно изгнали обоих несчастных животных из енотов, где они обитали в последнее время: «По» вернули в строй к медведям, а из «Шифу» сформировали отдельный отряд. Прославившись, что «мастер Шифу» водится в Лейпцигском зоопарке, Андрей Ленский поклялся его отыскать. Полчаса он охотился на неугомонного зверя, пытаясь поймать его в кадр — и все-таки победил. Теперь у вас есть свидетельство очевидца: Он и правда такой, как в мультфильме — маленький, весь какой-то умиротворенный, но очень быстрый.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ ЭКСПЕРТОВ:

СОНИ ФАДДЕЕВА: Малочен ждали, когда за них всех можно будет сыграть. Жаль, змее досталось мало — она такая красивая! Было можно было выбрать в поединке, а мама выбрала тигрицу. Я теперь хочу на кунг-фу пойти.

СВЕТЛАНА ФАДДЕЕВА: Что сказать? Если мультфильм вызвал у вас хоть какие-тоственные чувства (я пока не видела исключений) — посвятите ему семейный вечер, пройдите разом вместе с ребенком. Если вы что-нибудь знаете о восточных единоборствах или культуре Китая, он с удовольствием услышит от вас, что в основе пятерки мастеров были положены не просто какие-то случаино выбранные звери, а символы пяти реальных боевых стилей. Он с наслаждением («Папа все знает!») будет рассказывать на следующий день друзьям, что этой истории правда, а что фантазия. Если о культурой Китая у вас как-то не задалось, то пишите ответы вместе.



У меня есть для тебя отличные новости, друг! Вот «Пандатрясение», а вот «Стальное пузо».

В ПОИСКАХ ПРИКЛЮЧЕНИЙ. ГАРФИЛД

ЖАНР приключение, аркада РАЗРАБОТЧИК Eko Software ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ 1С СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ 1.5 GHz, 512 MB, video 64 MB НАША ОЦЕНКА ВОЗРАСТА 7-12 лет РЕЙТИНГ 60%

АВТОР:

Ирина Сюч
КОНСУЛЬТАНТ:

Дима Сюч (10 лет)



Главный герой этой истории хорошо знаком большинству игроков — уж как минимум, внешне. Вечером Гарфилд, как обычно, сидел на диване около телевизора и поглощал огромный торт, как вдруг показали экстренный выпуск новостей. Вы знаете, что организован поиск сокровищ? Награда — самая вкусная на свете лазанья. Гарфилд, конечно, не мог упустить такой шанс и позвал своего друга Оди в путешествие.

Но не все так просто. У Гарфилда есть соперники, кот и огромный пес, от которых придется сбегать, преодолевая препятствия. Для удачного преодоления препятствий в приключениях нужны суперспособности — их Гарфилд обретает с помощью костюмов.

Например, форма футболиста позволяет, хорошенько примерившись, зафутболить Оди

в окно, а потом подозвать его свистом. Оди сломя голову мчится обратно, сметая все на своем пути, и Гарфилд может спокойно продолжить свой путь.

Еще есть костюм ковбоя (а какой ковбой без пистолета?) и костюм факира. Бегать по горячим углем не придется, а вот перелететь через пропасть или забраться на отвесную стену — очень даже запросто. Костюмы доступны в разных частях уровня, всегда можно вернуться и «переодеться» если это необходимо.

Так, путешествуя по миру, собирая мышебонусы, периодически подкрепляясь, чтобы не потерять форму, пиняя соперников направо и налево, мы посетим десять стран. В каждой стране нас ждут свои противники, с которыми придется разобраться, и свои загадки.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ ЭКСПЕРТОВ:

ДИМА СЮЧ: Я очень люблю фильмы о Гарфилде и поэтому сразу начал играть. Но там сначала идет вступление в игре на английском языке, а субтитры начинаются с опозданием, и совсем не совпадают то, что показывают, и то, что читаешь. А сама игра очень интересная. Нужно не только бегать, собирать бонусы и пинать всех врагов, как во многих детских играх, но и постоянно думать, как найти ключ, как забраться куда-нибудь и какой костюм для этого использовать. Еще пришлося сломать голову, удирая от плохого кота и огромной собаки верхом на Оди.

ИРИНА СЮЧ: При всей непривлекательности проекта в игре успешно реализовали главное: обаяние и линейность главного героя, что и заставляет детей увлеченно решать логические задачи. Это куда как лучше «голой» аркады.



ИСТОРИЯ О ПОЛЯРНОМ МЕДВЕЖОНКЕ

АВТОР: Сергей Зверев

Маленький белый мишка по имени Снежок давно обосновался в мирах, создаваемых Alawar Entertainment. Он помогает беднягам-пришельцам в далеком космосе, пытается добраться домой на старушке Земле, управляет рестораном и охотится на древние сакрости. Что бы он ни делал, рядом с ним всегда неуемное обаяние и веселый нрав, которые полюбились как взрослым, так, конечно же, и детям. В сегодняшней рубрике мы познакомим вас с пятеркой лучших, по нашему мнению, игр с участием Снежка. Встречайте его наглую белую морду!

СНЕЖОК: ПРИКЛЮЧЕНИЯ В КОСМОСЕ

ЖАНР аркада РАЗРАБОТЧИК Aliasworlds Entertainment ИЗДАТЕЛЬ Медиахауз СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ 300 МГц, 64 МВ РЕЙТИНГ 77%



Как относятся белые мишки к зеленым человечкам? А зеленые мишки к белым человечкам? Нам бы пришлоось думать и гадать, но Snowy: Space Trip дает ответы на все вопросы! Ведь на этот раз храбрый Снежок полетел в космос, да не просто полетел, а нашел там разумную жизнь. Да не просто нашел, а еще и умудряется спасать ее от жизни не столь разумной, но очень агрессивной.

Задача игры — хватать несчастных пришельцев и сопровождать их к космическим кораблям, чтобы они улетели от коварных роботов, преследующих их повсюду. Как эти железяки вышли из-под контроля? Почему инопланетяне так доверяют Снежку, что стоит ему пробежать мимо, как они бегут следом, как утят за мамкой? Мы не можем точно сказать, но все обстоит именно так.

В игре восемьдесят уровней и три режима сложности. Если первые эпизоды очень легки,

то потом монстров становится все больше, они быстрее бегают за Снежком, пытаясь подпортировать его белоснежную шерстку. Основной способ избавляться от врагов — пинать в них различные предметы. Попадание всегда фатально для роботов, и они из угрозы превращаются в дополнительные очки. Зато встреча с ними вплотную смертельна для медвежонка. Но, в отличие от него, андроиды производятся постоянно. Только убили парочку — а тут новые из порталов повылезли!

Что касается маленьких зеленых друзей, проводить их до ракеты можно несколькими способами. Самый зрелищный и эффектный — **собрать большую толпу и закинуть ее целиком в люк**. Но так, конечно, сложнее, чем подбирать их по одному или два.

Продвигаясь по уровням, мы находим ракетное топливо, увеличивающее скорость, метелку на ядерной подкачке, чтобы сметать



Всю эту зеленую толпу нужно срочно отправить куда подальше!

все со своего пути, таинственные коробки с наградами и другие вкусности. Сложность игры сильно зависит от выбранного уровня, но даже на легком приходится вдоволь прыгать, чтобы избежать встречи с противными механизмами. Зачастую кидаться в них нечем и единственное спасение — белые прыгучие ноги. В общем, сели играть за белого медведя, а воспитали настоящое полярное кенгуру!

СНЕЖОК: ПРИКЛЮЧЕНИЯ НА ОСТРОВАХ

ЖАНР аркада (логическая) РАЗРАБОТЧИК Aliasworlds Entertainment ИЗДАТЕЛЬ Медиахауз СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ 300 МГц, 64 МВ РЕЙТИНГ 75%



На это раз Снежок путешествует по родной планете, пытаясь добраться до родной же Арктики. Враги не кусают его за мохнатую спину, но каждый уровень здесь — отдельная головоломка, в которой нужно достичь маленького айсберга и попасть на следующий остров. Дальше — больше.

В некоторых местах медвежонок не может пробраться просто так, но ему на помощь приходит техника — движущиеся направо-налево деревянные погромы. Есть острова, запертые на большой висячий замок определенного цвета, к ним нужно найти соответствующий ключик.

Есть здесь и конвейеры, и гаечные ключи, чтобы менять их направление, и фрукты, которые нужно собирать, чтобы разблокировать айсберг. Игра может быть интересна как самым юным игрокам, которые только-только научились пользоваться мышкой, так и более взрослым деткам. Дело в том, что здесь есть три режима — «детский», «стандартный» и «дополнительный». Если в детском все просто, а в стандартном уже посложнее, то в дополнительном придется поломать голову и папе с мамой, а то и дедушке!

Не огорчайтесь, если вдруг застрянете на каком-то месте. Стоит зайти в меню и выбрать пункт Solution, как игра начнет показывать ролики с прохождением уровня. Его можно остановить в любой момент и разгадывать дальше самостоятельно.

Кроме непосредственно развлечения «Приключения на островах» хороши для того, чтобы маленькие компьютерщики научились пользоваться мышкой.

Но вообще это классический образец так называемой «семейной игры»!



Как съесть все эти фрукты и не лопнуть от обжорства?



СНЕЖОК: ОБЕДЕННЫЙ ПЕРЕПОЛОХ

ЖАНР аркада (менеджер) РАЗРАБОТЧИК Alawar Entertainment ИЗДАТЕЛЬ Alawar Entertainment СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ 500 MHz, 128 MB РЕЙТИНГ 88%

Жизнь Снежка в медвежьем городе была бы очень скучной, если бы в один солнечный день он не заметил на стене это объявление. Там было сказано, что в течение двух месяцев в городе будет проходить конкурс на звание лучшего ресторана. Победитель получит всеобщее почитание и ценные призы! Но что же делать, ведь у Снежка нет никакого ресторана? Не беда, найдем подходящее здание и обустроим.

Основа игры — обслуживание приходящих клиентов. Поначалу у вас есть всего пара столовиков, повар и желание работать. Усаживаем даму или господина за стол, принимаем заказ, относим заказ повару, подаем готовое блюдо. Потом остается лишь взять деньги и убрать грязную посуду. Просто? Вначале — да, но вот потом...

Количество столовиков увеличивается, вместе с ним растет и число желающих побывать в вашем заведении. Они выстраиваются в очередь, и они очень нетерпеливы! Чем ниже уровень настроения, тем меньше вы получите денег, но если он упадет до нуля, клиент просто испарится в воздухе.

хе — очевидно, не выдержав собственной злости.

Потом у вас появляется окошко для обслуживания водителей, стенд со сладостями, телефон для приема заказов от VIP-персон, музыкальная площадка для увеселения клиентов...

Каждый день вам нужно достичь какой-то цифры прибыли, причем можно просто сдать кассу, а можно стать экспертом, заработав побольше. Для этого мы стараемся делать комбинации — например, относить сразу две тарелки с едой или два заказа на кухню. Еще один способ заработать — рассаживать людей в соответствии с их цветом. Зеленых мальчиков на зеленые стулья, красных девушки на красные и так далее. Каждое совпадение — 100 долларов.

Сперва нам дают попробовать особые фишки игры отдельно друг от друга. К примеру, есть уровни, чтобы познакомиться с обслуживанием водителей, заказов по телефону. Но постепенно все это сводится вместе, и вы начинаете носиться по залу как угорелый, стараясь все успеть. Уровень за уровнем напряжение нарастает, и приходится раз-

вивать особые навыки, считать ситуацию наперед, не терять не единой секунды.

При кажущейся простоте игра очень затягивает, причем не только детей, но также их родителей. Это, пожалуй, не просто лучшее из приключений Снежка, но и вообще одна из лучших игр в жанре *time management*. Корона, однозначно.



У тех, кто стоит в очереди, терпение на исходе. Нужно срочно сыграть для них что-нибудь веселое, не то...

СНЕЖОК: ПРИКЛЮЧЕНИЯ МЕДВЕЖОНКА

ЖАНР аркада РАЗРАБОТЧИК Aliasworlds Entertainment ИЗДАТЕЛЬ Alawar Entertainment СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ 300 MHz, 128 MB РЕЙТИНГ 80%

Монстры бывают зеленые и губастые, монстры бывают желтые с рожками и в красных пятнышках... Еще бывают фиолетовые собаки со свешенными набок малиновыми языками. И все это зверство пытается догнать Снежка, ушипнуть его, толкнуть и обидеть. А он-то всего лишь хочет домой, к маме!

Что же делать? Приходится вспоминать, что мы не простой медведь, а самый что ни на есть полярный. Берем снежок, замораживаем супостата, а потом превращаем его в огромный шар, облепляя снежками по самые уши. Ну а дальше ногой его — и пусть летит. По дороге он приплоснет еще несколько врагов (вы тоже старайтесь уворачиваться), а потом ударится об стенку и разлетится на мелкие кусочки. Заморозили таким образом всех зверушек — прошли уровень. Режимы игры здесь также делятся на «детские», «обычные» и «сложные». Для детей — 100 жизней, для обычных игроков — десять. Вдобавок по ходу игры попадаются всякие усиления, утолщения и ускорения.

Все очень-очень просто, но при этом затягивает. Так и хочется пнуть посильнее — и пусть шарик катится, сшибает все на своем пути, крошится на осколки, а Снежок с каждым уровнем все ближе и ближе продвигается к родному дому. Это добрая игра.



Холодно, весело и монструозно!

СНЕЖОК: ОХОТНИК ЗА СОКОРОВИЩАМИ III

ЖАНР аркада РАЗРАБОТЧИК Aliasworlds Entertainment ИЗДАТЕЛЬ Alawar Entertainment СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ 300 MHz, 128 MB РЕЙТИНГ 85%

Устав от рутинды в ресторане и беготни по лоям-лесам, Снежок решает навестить древний рыцарский замок, в котором, по слухам, хранятся древние сокровища. Его старый друг, бурый мишка-повар, в ужасе. «Как же мы без тебя в ресторане? На кого ты нас покидаешь?» Но Снежку приключения нужны как воздух. Он оставляет вместо себя полосатого кота, садится на самолет и через пару часов входит в стариинные ворота замка...

Конечно, современные дети не застали такую классику жанра, как *Load Runner*, но вот их родители, любившие игры еще с «двоек», сразу же увидят, «откуда растут ноги» у *Treasure Hunter*. Старые добрые кнопки Z и X позволяют рыть ямы слева и справа, куда радостно падают преследующие нас клоуны в дурацких колпаках. Пробегаем по головам, собираем золото и драгоценности — и бежим

к выходу. Идея не нова, но хуже она от этого не становится. И это, конечно, не все.

В третьей части серии есть и телепорты, и тыквы, сносящие все вокруг (отходите подальше), и ловушки, и стога сена, чтобы спрятаться. Умереть можно не только от клоунов-медведоедов, но и просто упав в собственную ямку. Она довольно быстро зарастает, и вместо Снежка появляется надгробный камень со стандартным RIP.

Некоторые уровни свободны от живности, но в них нужно хорошо поработать головой, чтобы собрать все и открыть выход. Постепенно клоуны сменяются на палачей, потом появляется Дракула, куда же без него в стариинном замке... Графика и звук очень мили. Вращающиеся золотые кубики и бриллианты, враги, размахивающие кулаками, и, конечно же, милашка Снежок, с полным набором беломедве-



Злые клоуны уже заждались Снежка. Но мы их все равно обдурем!

жего обаяния. Вся эта красота длится в течение восьмидесяти пяти уровней. Есть где поразвлечься!



World of Warcraft

От Стальгорна до Штормграда



Безумие творилось везде и повсюду — если не в лесах Эльвина, то на площадях Штормграда, если не в снегах Каз-Модана, то в чертогах Стальгорна. Весь Азерот искрил и сиял — это было фантастическое вселенское чувство, что все, что мы делаем, — правильно и что мы побеждаем. Наша энергия была сильнее всего, у нас был импульс, мы оседали гребень высокой и прекрасной волны. И сейчас, менее чем пару месяцев спустя, вы можете подняться на высокий холм в Лок-Модане, и если ваши глаза в порядке, вы увидите уровень высокой волны — место, где она разбилась и откатилась назад.

Неизвестный охотник

Жанр
онлайновая ролевая игра

Разработчик
Blizzard Entertainment

Издатель
Blizzard Entertainment

Издатель в России
Софт Клаб

Похожие игры
Ultima Online, Dark Age of Camelot

Адрес в сети
www.worldofwarcraft.com

Рейтинг журнала

98%



Ветер грядущих перемен разметал облака над Награндом и вихрем вознес снежную крошку над лесами и горами северного Калимдора. Приумолкли птицы Эльвинского леса, прислушиваясь к далекому грохоту рассыпающихся стен белокаменной столицы. Прислушиваются к скрипу корабельных мачт замшелые мраморные львы.

— Это не сам ли Король-Лич идет к нам белой поступью на южной?

— Нет. Еще нет. По крайней мере, не здесь.

Степные суслики поднимаются на задние лапки, смотрят встревоженно окрест — не летит ли орел, не ползет ли змей? Оглядываются по сторонам орки, эльфы прядают ушами. Тревога повисла воздухе. Словно затащие перед бурей — молчат природы, молчат небо и земля.



⊕ Переезд — всегда маленькое бедствие. Даже прилетевший из космоса астероид не смог бы натворить в Азероте столько бедлама.

На краю неба собирается ураган — незримый, но безмерно мощный. Это не песчаная буря Танариса, не ласковый дождь Дун-Моро. Этот шторм из тех, что сотрясают и опустошают целые миры. В воздухе, на земле и в воде — всюду его предвестия.

Что угрожает нам? Битва богов? Рагнарёк? Армагеддон? Великое переселение народов? Разговоры об этом идут негромкие. На улицах всех городов горят костры. Бойцы Альянса и Орды деловито вычищают аукцион, сгребают ячейки банка, утаптывают чемоданы и вяжут котомки. Вот-вот пройдет двенадцатый час и развернется небесная твердь. Трубы вострубят, призываая в дальний путь — в страну, откуда нет возврата. И увидим мы новое небо, и новую землю, ибо прежнее ушло. Будет ласковый дождь, будет запах земли, щебет юрких стрижей от зари до зари.

Открыты порталы. Выстроились очереди. В глазах — ожидание будущего счастья... «После стольких лет... Мы идем домой! Туда, где никто не скажет нам, что мы говорим не на том языке. Туда, где не придется бороться с аборигенами за небо под солнцем».

Но перед первым шагом на лестнице, ведущей в небо, как не оглянуться на мир, который столько лет был «домом вдали от дома»? Мир, где изучены каждые закоулки и пройдены все потайные тропки. Вот здесь меня затоптал первый таурен, скачущий верхом на кodo. А тут я сразился с юным шаманом и увидел в действии его таинственные тотемы. А за этой сосной была тропка к заснеженным пикам Дун-Моро.

Как не оглянуться на тех, кто стоит позади с потерянным видом и прячет глаза? На верных друзей и нечаянных попутчиков, знаменитых на весь мир балагуров и опытных бойцов. Кто-то выстроился в очередь рядом. Но есть и те, кто остается... В речах их бахвальство, но в глазах — тоска. Выбор у них небогат — им предстоит увидеть опустевший мир или самим отправиться в безвозвратное путешествие, вверх и прочь, сквозь ветра разлук и потерь, коим нет числа. Теряя друзей. Теряя родные гильдии. Теряя даже собственное имя.

Что-то заканчивается. И что-то начинается.

НА СОПКАХ МЕНЕТИЛА

Паладин сидит на пригорке у залива Менетила. За спиной — родные горы, впереди — остров и мост; замок едва заметен в



❶ Здесь паладин еще юн, ему нет и тридцати. Именно тогда он впервые увидел закат на этом берегу у Менетила.

тумане, но едва заметные силуэты его башен прорезают линию горизонта.

Среди развесистых крон висит белесая пелена. Лягушек почти не слышно, но треск миллионов сверчков разносится по всему берегу. В ручьях отражаются звезды, рассыпавшиеся по черному небу. Светел лишь северо-запад — там, где крупная белая луна торопливо спускается к горизонту, к линии гор Хиллсбрада.

У ног паладина догорает маленький костер. Он спасает от ночной болотной сырости. На сброшенные доспехи выпала роса. Борода отсырела.

Эльфийка сидит чуть поодаль, примостившись на подстилке из лунной ткани. Она задумчиво макает пальцы в целебный колодец — висящую над землей золотистую чашу, наполненную чистым Светом. Мерцающий при свете луны и чуть подрагивающий силовой щит ограждает эльфийку от назойливых болотных комаров («Потому и не кусают»).

Из-под холма доносятся негромкие повизгивания чертенка. Он ругается на демоническом, а на всеобщем требует адвоката: колдун довел черта до ручки, требуя нападать на притихших рапторов, а потом отменяя приказ. Не со зла он гоняет демона, просто ему нравится тембр голоса чертенка.

Рассвет приходит рано в эти болота. Еще черно небо над головой, но уже побледневшие россыпи звезд и посветел край неба. Притихли сверчки. С вершин Дун-Моро повеяло холодом. Паладин подбросил в костер несколько деревяшек. Колдун машинально лапками, напугав до полусмерти еще одного динозавра. Эльфийка тряхнула ухом, сгоняя комара, — болотная живность все-таки доела ее силовой щит.

Шум далеких катастроф доносится и до этих туманных сопок. Обуровляемый жаждой странствий, паладин заново перелистывает старые альбомы. Живо и ярко встают перед его мысленным взором прошлые приключения, схватки с Ордой, покорение вершин Дун-Моро и глубин Великого моря. На волнах памяти он уносится в далекое прошлое, когда мир был юным, необузданым и совсем другим. Со вздохом он закрывает альбом и смотрит в бледнеющий небосвод.

Рассвет стер с неба звездную пыль. Горизонт наполнился ярко-зелеными красками. Ручьи все так же журчат среди болотистых равнин, но сверчков уже не слышно. Силуэт башен Менетила резко и отчетливо вырисовывается на фоне утреннего неба. Облачка на западе растаяли. Скоро покажется новое солнце, и в болота придет новый душный день.

Далеко на востоке, на обрывистых плато Громового Утеса, кброка Мумука накручивает себе хвост и вспоминает о чудесных днях, проведенных среди западных саванн.

Охотник Тимтор в лагере Таурахо вычесывает щетину кабанчику по кличке Штопор и невольно вспоминает крокодилка, которого он приручил, а потом бросил на берегах Дуротара. Где ты сейчас, кроко? Все еще плаваешь под мостом? Или из твоей шкуры уже смыли сумочку?

Разбойница Скорпи сидит на крыше таверны, болтает обутыми в рыси сапоги ногами и напевает на весь Голдшир: «Пусть все кругом горит огнем, а мы с тобой споем! Кинжал воткнем, другой воткнем, два раза повернем!» По ночам ей сниается арена Гурубаси — царство героев, золота, смерти и жестоких песен Джона Митрила: «Яр-р-р! Хар-р-р! Мы вольные пираты!»

Невообразимо далеко, в мире на другом конце вселенной, маленький чернокнижник Теемон сидит на площади Штормграда и прислушивается к шуму дивного нового мира.



❷ Этот холм между болотом, горами и морем — зачарованное место, где паладин всегда будет встречать рассвет, что бы ни случилось и как бы ни сложилась его жизнь.



■ А это Мумука, вечно юная друидка. Время ее совсем не изменило — она все так же сидит на краю Громового Утеса и размышляет о Матери-Природе.

АЛЬФА АЗЕРОТА

Все смешалось в доме Облонских.

Л.Н. Толстой, «Анна Каренина»

На первых трех локализованных мирах к моменту начала бесплатного переноса уже существовало скромное, но вполне себе сложившееся сообщество. Осваивать «Ясеневый лес», «Пиратскую бухту» и «Азурегос» игрокам приходилось с нуля, в условиях всеобщей нищеты и низкоуровня. То было недавнее, но легендарное в своем роде время — мир знакомый, но при этом совсем другой, если не сказать «чужой».

Проблем хватало: в первые дни миры были не совсем стабильными, нестыковки в переводе квестов могли запутать неопытного героя, а квест «Вестфальская похлебка» без предупреждения ронял клиента. На знаменных лесных котов Эльвина бегали смотреть за полмира. Именно тогда плодом раздумья игроков стал афоризм: «Если на волке написано «Лесной кот», не верь глазам своим».

Странно было знать, что весь Драенор, все Запределье пустует — и Острогорье, и полуостров Пламени, и даже славный Награнд. Львы, орлы и курапатки, рогатые олени, словом, все существа запортального мира бродят в одиночестве, и никто на них не охотится.

В великом Шаттрате нет ни одной живой души, и напрасно маршируют по городу армии Расколотого Солнца, и зря вопит орк-пиратной Кро Ладнокрой из Нижнего квартала. Пустота и безлюдье — словно генеральная репетиция перед запуском «Короля-Лича».

Недолго, впрочем, Запределье стояло пустым: несколько дней прошло, и первые герои вышли за Темный Портал. Достаточно одного мага, чтобы перебросить в Шатрат кучу народа, — очень быстро этот город заполнился босоногими приключенцами. Пусть нет ни кола и ни двора, зато греет мысль о персонажах, которые остались на старых серверах.

Порталы открылись за день до официального релиза локализованной версии. К тому времени на Азурегое серверная голь перекатная сумела героическим усилием, в сине-зеленой одежде, одолеть Каражан.

Пятое августа. Ночью, в час быка, начался исход на Землю Обетованную.

ПЕРВАЯ ВОЛНА

Они стоят по несколько человек там и сям на песчаном берегу и, видно, не замечают друг друга, не помнят о доме, который покидают навсегда. Словно по взмаху дирижерской палочки, разом скользнули вверх громадные выгнутые пластины, и на берег металлическими языками протянулись трапы. Рассеянные по берегу невообразимо одинокие фигуры стали сближаться.

А. Кларк, «Конец детства»

Очередь жаждущих нового мира выстроилась большая, и была она длиной с ночи и до обеда. Первые мигранты начали поступать ближе к утру, потом ручеек пришельцев обернулся бурным потоком.

Чернокнижник Теемон был свидетелем того, как заполнялся «Азурегос». Еще вчера в городах и весях было просторно и легко дышать, а сейчас по Штормграду бегают толпы новоприбывших — хорошо одетых, богатых, привередливых. С собой они принесли солидные капиталы, что мгновенно вызвало гипер-

инфляцию на аукционе. Вскоре цены там сравнялись, а местами и обогнали европейские.

Очень быстро мигранты обнаружили, что портал на остров Кель’Данас еще не отстроен, квестов там кот наплакал, а интенданты еще не раздают ценностей. Обычно Кель’Данас открывается совместными усилиями сервера за несколько дней, но тут демиурги пошли навстречу и лично расчистили дорогу — открылся портал, появились новые задания и награды.

Утро первого дня великого переселения чернокнижник встретил в Штормграде. Гном то бродил по широким каменным улицам, прислушиваясь к шуму толпы, то садился на парапет у моста между торговым и магическим кварталом, смотрел на тех, кто пробегал мимо.

Старожилов, обитающих здесь со времен альфа-теста, было легко узнать по скромной одежде и снаряжению. И еще по ворчливому: «Вот, понехали тут». Иммигрантов же в первую очередь выдавал даже не костюм, а громкое и веселое «Привет!» на весь мир, младой, незнакомый и очень непривычный.

Другие названия талантов, умений и заклинаний — это не так страшно. Есть книга, есть пиктограммы, по которым можно ориентироваться. Сменявшие названия вещи в мешках и в банке — тоже не проблема: кто же не знает собственного баракха?

А вот аукцион... Новоприбывшие смотрели на него как барабашки на новые ворота, пытаясь угадать, что к чему. Особенно тяжко было с ювелирной продукцией, и подолгу зависали герои перед обновленным ассортиментом камней.

Непросто пришлось ремесленникам еще и потому, что остались нестыковки между текстом рецептов и действительными названиями предметов. Однако возня с названиями, слетевшие макросы и неработающие дополнения не смогли испортить новоселья. Торговый канал бурлил и прыскал, настроение у народа было приподнятое.

Темы обсуждались важные и актуальные. Например, какие сокращения использовать для обозначения подземелий? Сгодятся старые или все-таки придумать новые? Чем заменить классические LFG, WTS, WTB? Как перевели название знаменитого кинжала Dirge?



■ Яркие дракончики и футбольки с разноцветными ноликами не были связаны с переносом. Они появились в игре по другому поводу.

К слову, кинжал так и остался «Диргом», и его «вирусный» эффект совершенно потерпелся. Но никто не унывал: перевод игры породил множество других веселых «вирусов». Например, образовалась вешница «Шелковая накидка Гамна» — бедный Гамн вряд ли мог предположить, сколько незамутненной радости доставит его накидка публике. Порадовала многих и штормградская «Аптека Песта» — у многих она пробудила страсть к лингвистике. «Поножи Адской расщелины» — это название звучит скромнее, но и оно развеселило публику. Рыбачья нахивка Nightcrawlers обернулась червячками марки «Выползки» — они тоже вызывали оживление в зале, хотя почему — непонятно. Выползки и есть.

В тот легендарный день Азерот приятно удивил чернокнижника почти полным отсутствием нецензурных выражений — хулиганов в канале просто не было видно, а те, кто просто, что называется, не могли сдержать ретивое, быстро получали укорот. По общему мнению паладина и чернокнижника, некультурных проявлений на площади Штормграда и в торговом канале было не больше, чем в обычный день на каком-нибудь американском Scarlet Crusade. Зато появилась отечественно-кириллическая беда — транслит. К счастью, писали им очень немногие (и читали, надеюсь, тоже).

Увы, радужную картину воссоединения сильно портил рунглиш. Его здесь было — хоть топор вешай, хоть фейсом об тейбл. И ничего не поделаешь: рунглиш суть тяжелое наследие эпохи колониализма, сегрегации, апартеида, бездорожья, разгильдяйства и бюрократизма. Это объективная реальность, данная нам в ощущениях. Ведь нельзя же всерьез требовать от юного паренька, чтобы он перестал говорить «Лфм хилер в дедмайнс висл мне», если он, возможно, просто-напросто не знает, как переводятся на русский язык слова Healer или Whisper... и, будем честны, даже и знать этих премудростей не хочет. Заученные слова, зазубренные заклинания выражений на чужом языке — страшная сила. Но сколько бы времени человек ни привыкал к иноязычным фразам — хочется верить, что к родному языку он привыкнет быстрее.

Конечно, привычка — не единственная причина популярности русско-английского «суржика». Некоторые считают, что рунг-



■ Агентом ЛКИ в локализованных мирах стал маленький гном. Знакомьтесь — Теемон Азурегосский. Остерегайтесь подделок

лиш — это что-то модное, язык «высшей касты», «старой школы»; одним словом, мудреная терминология, доступная лишь Великим, демонстрирующая Причастность и Продвинутость. Таких товарищей легко распознать — это они затеяли новый крестовый поход под девизом «Дайте нам английский язык на русском сервере». Еще их можно узнать по привычке демонстративно хихикать над собственоручным переводом какого-нибудь описания сражения. Ну разве не смешно, когда вместо загадочных заклинаний «сап-чишшот, ахалай-махалай, синистер-сим-салабим, раЫат ибн эвисцерейт» получается уморительное «ощеломление-потрошение»? Лопнуть от смеха можно!

Кое-кто не мается столь тонкими материями, а использует рунглиш для краткости — как ни крути, слово Sap в несколько раз короче «Ощеломления», а слово «Чернокнижник» и пишется, и произносится намного дольше, чем Warlock или просто Lock.

Беспрозванный оптимизм по поводу возрождения языка в Азероте — штука хорошая.

Но как быстро вспомнят русскоговорящие игроки о своем «русскоговорении»? Заново привыкать к новому лексику несложно. Настоящая проблема может таиться в привычке воспринимать непонятную, заграничную и всю из себя английскую забаву World of Warcraft как Counter-Strike с эльфами и орками. Раньше у многих не было выбора, игра была закрыта безжалостным языковым барьером, кое-где надгрызенным любительскими языковыми пакетами. Сейчас для этих игроков может быть уже слишком поздно.

ИЩУ ТЕБЯ

Станция Григорьевка — Люся. Есть Люся? Так. Потерялась в давке. Еду с Кокой. Станция Орехово — нападение маxновцев, снова давка. Коку толпа выносит на перрон вместе с выломанной дверью. Три дня искал Коку. Пропал Кока. Какой флаг на Орехове?

— Есть флаг: «Кока на выломанной двери».

— Правильный флаг.

А. Аверченко,

«Развороченный муравейник»

Кое-кто в торговом канале порывался просто писать по-английски — и это определенно не самая плохая альтернатива транслиту. Но каждая такая попытка встречала дружный, хотя и порой шутливый отпор со стороны публики:

— Говорите по-русски! Здесь вам не тут.

И язык уже забыт, и к английскому притерпелись, а мечта о собственном мире осталась. Впрочем, подвижки в общественном сознании начались уже давно, еще в старом мире. В первый же день в торговом канале замелькали непривычные для чернокнижника слова «продам, куплю», «ищу». Кое-кто даже порывался искать «врача», правда — в инстанс. Волей разработчиков это обозначение подземелий просочилось на локализованные серверы и неизменном виде.

Заботы переезда и языковые заморочки не помешали игрокам и первый же день сколотить банду и на радостях кого-то прикончить — кажется, Кэля из Крепости Бурь. Судя по тому, что над воротами Штормграда висела драконья голова, досталось от кого-то и старенькой Ониксии.



■ Фотография 9 на 12 с наивной подписью: «На память».



Чего многие при переезде не предусмот-
рели, так это обязательной смены имени —
латинский алфавит заменялся кириллическим.
И тут выяснилось, что переименование несет с
собой целую кучу проблем.

С утренней зорьки в торговом канале гиль-
дии начали раздаваться жалобные взоры:

— Ищу людей с сервера «Магеридонс
Тэйл!» Куда вы делись, чтоб вас пчела укусила?

— Разыскиваю людей из гильдии «Жестокие
маслобои», сервер «Флайкрафт!» Хоть одного!

Тяжко, безумно тяжко собирать в кучу ста-
рых друзей, если даже не знаешь, как их теперь
зовут. «Ищу тебя!» — взывают игроки, и нет
ответа. Молчит Азерот, ибо мало осталось здесь
тех, кто не потерял в давке переезда друзей и
гильдии. Зато когда уж сталкиваются земляки
лбами на площади Штормграда, радость их не
знает границ.

— Узнаю! Узнаю брата Колю!

Здесь все мы в какой-то степени дети лейте-
нанта Шмидта.

Тем, кто сохранил узнаваемые имена, было
проще искать и быть найденными. Но три
локализованных мира — это не такой уж боль-
шой простор для имен по сравнению с десят-
ками европейских. Имен на всех не хватало, и
за время тестирования у игроков было время,
чтобы цапнуть все мало-мальски известные
клички. Но «изобретательные» игроки, конечно,
тут же нашли выход, ибо алфавит большой,
на всех хватит: в мир вышли всевозможные
«Аргоргны», «Хоббиты» и «Комекадзе»... к
счастью, лишь немногие додумались до таких
вешей и докатились до жизни такой.

Возникла проблема виртуального сквот-
терства — прибывшие на сервер игроки обна-
руживали, что их клички заняты. Привело
это к тому, что разработчики объявили
захват имен незаконным и пообещали отби-
рати имена, мешающие переносу, невзирая на
собственные правила, где явно указывалось,
что кто первым встал, того и тапки. Мнение
игроков по поводу этой инициативы раз-
делилось — одни говорили, что сквоттеров
преследуют правильно, другие опасались за
свои имена, зарезервированные персонажа-
ми первого уровня под будущий перенос.
Будущий перенос... Какими мы были тогда
оптимистами, искренне верили, надеялись
забросить на «Ясеневый лес» своих персо-
нажей до сентября. Этого не случилось, ибо
грянула новая беда.

Нас слишком много

— Мы неисчислимы.
— Нас тут что маковых зерен!
— Что звезд на небе!
— Что песчинок! Что атомов!
— Допустим. Вас много — и что с того?
Может, вы без устали пересчитываетесь и тем
себя тешите?
— Необразованный ты, чужеземец! Знай же:
стоит нам топнуть — и сотрясаются горы,
стоит нам дунуть — и ветер деревья валит,
как спички, а ежели мы разом усядемся, никто
не двинет ни рукой, ни ногой!!

С. Лем,

«Семь путешествий Трурля и Клапауция»

Первый день переноса прошел относи-
тельно спокойно, но уже к обеду следующего
дня обитатели «Ясеневого леса», входя в игру,
вдруг с ужасом обнаружили, что оказались в
очереди. Сотня за сотней они стояли на входе в
недавно обретенный мир, а к вечеру очередь
протянулась на полтора часа, и в ней стояли
уже полторы тысячи человек.



■ Немалую суматоху устроил в Шаттрате бессмертный слуга Иллдана, которого привел в город
какой-то легкомысленный хулиган. Со знаменитой атакой Каззака на города Альянса не сравнять,
но все равно весело.

Разработчики быстро прикрыли пере-
нос на «Ясеневый лес» и закрыли сервер на
замок — это привело к тому, что игроки
ломанулись на «Пиратскую бухту» и уже
через несколько часов заполнили и этот мир
до отказа. Только PvE-сервер «Азурегос»
одержался на «среднем» уровне.

Поток игроков не стихал, а разработчики
только успевали открывать мир за миром, словно подставляя ведра под хлещущий поток
воды. «Термоштепель», «Вечная песня»,
«Гордунни», «Страж смерти», «Свежеватель
душ»... Итого — восемь миров, и это лишь
до поры до времени. Вероятно, уже через
несколько месяцев это число удвоится.

Перенос на заполненные миры отсекался
разработчиками резко и решительно. Очень
быстро обнаружилось, что запертые миры
разделили гильдии, друзей и даже персо-
нажей одной и той же учетной записи. Начались
крики, жалобы, плач и зубовный скрежет — и
нельзя сказать, что без оснований. Ничего
хорошего нет в ситуации, когда гильдия,
наполовину перешедшая в новый мир, вдруг
оказывалась рассеченней надвое, и не только
вдоль, но и поперек.

Разработчики, впрочем, не оставили «раз-
деленцев» наедине с их бедой и вскоре раз-
решили бесплатно сбрасывать персонажей с
запертых миров на вновь открытые — и тут
уж «расщепенцам» нужно было не щелкать
ключом, а спешить на место «встречи на
Эльбе».

Еще интереснее получилось с переводом
европейских учетных записей в русские.
Сделать это по желанию может любой, кто
имеет запись на евросерверах. С русских логи-
нов можно играть только на русских серверах,
но и абонентская плата на них меньше. «Нас
заманивают в гетто», — беспокоились многие,
но и награду за добровольную «русификацию»
учетной записи разработчики выдавали
месяц бесплатной игры и вдобавок продлевали
уже оплаченное время, пересчитывая его
по новым тарифам. Маленький скандалчик
разгорелся уже в первые дни. Некоторые игро-
ки, обнаружившие на странице управления

своим логином кнопку «Перевести учетную
запись в русскую», из любопытства на нее
нажали, полюбовались на предупреждение:
«Вы не сможете вернуться назад и больше не
сможете играть на европейских серверах» — и
нажали в браузере кнопку «Назад»... чтобы
уже через пару часов в ужасе увидеть поздрав-
ление: «Ура, вы перевели запись в русскую!»

Естественно, поднялся шум на официаль-
ном форуме, ошибку на русском сайте игры
быстро поправили, а учетные записи верну-
ли в исходному состоянию. Одним словом,
ложечки нашлись, но народ поволновался.

Были с этим «гетто» и другие веселос-
ти. Кто-то, например, перевел персонажей и «обрушил» свой логин, но забыл на старом
сервере «мула», банковского персонажа со
всеми деньгами и ценностями. Перебросить
персонажа первого уровня нельзя. Сделать
ему десятый уровень тоже нельзя — дорога
на европейские сервера закрыта большим
шлагбаумом. Что тут делать? Только звать на
помощь.

Бывали случаи, когда игроки сначала
переводили запись в русскую, а потом пыта-
лись перебросить героев на локализованные
серверы, но не могли из-за не забранной
почты в игровом почтовом ящике. И перенес-
ти нельзя, и удалить нельзя.

«Ба-а-бушка-а-а-а!»

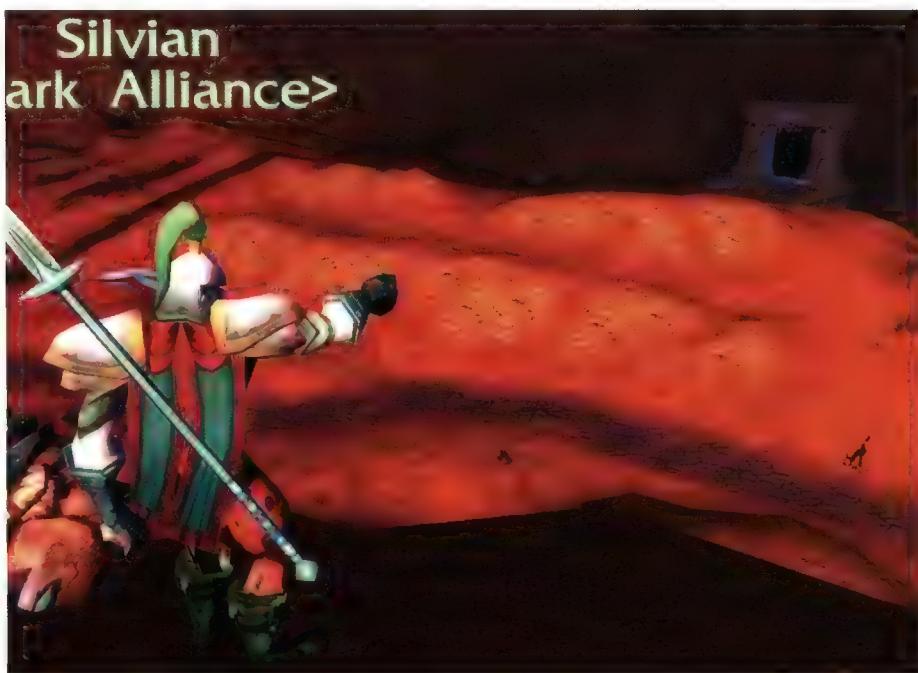
ЗЕБРА — ЭТО СТАТУС

Самая действенная психическая атака —
матросы на зебрах.

Военное искусство Азерота

Пока чернокнижник бродил по
Штормграду и дергал за руки игроков, тыкая
им под нос микрофон со словами: «А что еще
веселого или страшного случилось с вами в
этот сложные для всех дни?» — неимоверно
далеко от тех мест пятерка шаманов из банды
Апраканти таскала за хвост дракона Назана по
всей площадке крепости Адского Пламени.

Дракон предавался мрачному пессимизму
и, воздев носовой шип к звездному небу,
трагичным голосом взволнованно орал. По
залам и переходам валялись в мечтательных



■ «Темный портал» — это туда. Когда-то его показывали мне как местную достопримечательность.
Теперь дорога до него занимает каких-то пару дней.

позах дикие орки, от Оморра остались только обглоданные крылья, а начальник стражи Галгольмар слабым голосом шептал: «Что же вы меня не лечили, когда я вам говорил...»

Электробанда Апраханти, как мы все помним из прошлых серий, воспользовалась услугами добродетельного шамана Золо из Затонувшего храма и неплохо поднялась на бесконечных скелетах, выпрыгивающих из его тотема. Пока паладин держал щит в сла-беющими руках и танковал скелетов, шаманки росли в уровнях — с тридцать пятого и чуть ли не до самого Темного Портала. Оказалось, что сделали они это очень вовремя — разработчики уже в те дни знали, что Золо проявляет по отношению к жителям Азерота, прямо скажем, не троллью доброту. Шаманки предполагали, что легкую дорожку могут вскоре прикрыть. Так и случилось — уже в следующий вторник во время еженедельного техобслуживания Азерота бедному Золо дали по шапке, а с ним и всем его скелетам. Теперь каждый из них дает ровно 1 XP, и в гости к Золо ходить приключенцы перестали.

Прощай, милый тролль, нам было хорошо вместе.

На том бы и кончилась очередная история о скользкой дорожке к Темному Порталу, и можно было бы завершить ее морально: «Не гоняйтесь за быстрыми уровнями, не ищите легких путей» — если бы разработчики совершенно неожиданно для всех не выкатили новую инициативу Recruit-a-Friend.

Как мы все помним, старая вербовочная программа обещала месяц бесплатной игры за друга-реферала, который приходил в игру по особому «гостевому» ключу, потом покупал игру и оплачивал первый месяц подписки. И нельзя сказать, чтобы народ был сильно этим недоволен, особенно мультибоксеры, которые могли немного сэкономить, позвав в игру самих себя.

Но обновленная программа поразила даже бывальных игроков тем, что давала вербующим и завербованным совершенно безумные призы уже в игре. И речь идет вовсе не о покатушках на ездовой зебре и даже не о

возможности призывать друг друга раз и час без помощи колдунов.

Главная новинка — *тройной опыт*. Именно так, весь опыт с монстрами и даже с квестов умножается на три при условии, что «друг» и «приглашающий» играют вместе и находятся рядом в игре (если у них разные уровни, умножается только опыт «нижнего», что позволяет ему быстро догнать напарника).

Но даже это еще не все — на каждые два уровня «гостя» хозяин получает бесплатный уровень для любого из своих персонажей. Это обесмыслило все соревнования по скорости развития — накопки достаточно «призовых» уровней, игрок может поднять любого героя с 1 до 70 уровня за минуту.

Бесплатный призыв мелкого «друга» в любую точку карты... Возможность поднять его до 60 уровня за пару дней неспешной игры (раньше на это требовалась минимум неделя)... Призовые уровни в количестве тридцати штук с каждого «друга»... Такого в игре еще не было. И можно представить, как обрадуются знакомые и родственники, узнав, что теперь Азерот стал гораздо ближе и доступнее.

Воистину не имей сто рублей, а пригласи сто друзей, чтобы получить с каждого по тридцать уровней и зебру.

Хотя постойте... При чем здесь вообще друзья, ведь разработчики не запрещают при помощи программы Recruit-a-Friend заводить учетные записи для себя, любимого. В этом есть сермяжная правда — можно сказать себе: «Я свой самый лучший друг» — и порадовать собственных персонажей при помощи мультибокса или просто двух открытых рядом окон. Тройной опыт-то на дороге не валяется.

И что же получается? Следите за руками: можно купить одну учетную запись и развивать персонажа по стариинке, уровень за уровнем, день за днем. А можно купить две учетных записи и сколотить сразу двух героев 60 уровня за несколько часов — да еще и призовых уровней отхватить.

Выходит, что вся эта затея с обновлением программы вербовки новых игроков — не столько попытка угодить друзьям и знакомым, сколько щадительная маскировка первого элемента корейской системы оплаты в World of Warcraft.

Я не буду укорять разработчиков за то, что они отступаются от строгих принципов равенства возможностей для всех подписчиков. В конце концов, тем самым они «монетизируют» всех, кто искал способы обойти игровую механику. Не нужно будет искать «нового Золо», осваивать «развитие по-афински», скачивать «Руководство по оптимальному развитию» или по десять раз защищать одно и то же подземелье веселым паровозом. Достаточно раскрыть кошелек, чтобы героя доставили прямо на 60 уровень «зебра-экспрессом».

Мир меняется, и правила игры меняются вместе с ним. Игроки получат свои уровни, Blizzard получит свои деньги — все счастливы, бодры и веселы: Нортренд ждет! И все же немного жаль старый мир, в котором дорога до 60 уровня была хоть маленьким, а достижением.

Вербовочная программа — еще и совершенно прозрачное приглашение попробовать свои силы в игре сразу за несколько персонажей. Чтобы догадаться до этого, не нужно быть Шерлоком Холмсом — ведь призовой опыт не дается одному персонажу — играть надо как минимум парой. Похоже, наплевь мультибоксеров не за горами, ведь новым мультигероям уже не страшен разделенный на пять опыт. И заводить дополнительных персонажей иначе как с помощью программы Recruit-a-Friend просто нет смысла. Ты мультибоксер? Получи награду!

Призовой тройной опыт не будет вечным. После трех месяцев сладкая жизнь кончится, но это не проблема. Подлетное время к 60-му уровню — два дня. За три месяца можно просто так, шутки ради, играя левой задней ногой, подтащить к Темному Порталу героев всех классов и попробовать все интересные комбинации мультибокса.

Обратным действием программа не обладает, и можно представить себе огорчение тех, кто поспешил пригласить друга или завести мультигероя за день, неделю или даже месяц до того, как «План «Зебра» вступил в силу.

Но еще обиднее жителям тех европейских стран, где действуют беспощадные, жесткие и при этом довольно-таки туманные законы против финансовых пирамид. Повезло тем, кто живет в Австрии, Финляндии, Франции, Германии, Италии, Нидерландах, Великобритании, Норвегии, Швеции, Греции, Ирландии, Бельгии и Испании. Жители всех остальных стран из европейской зоны World of Warcraft развиваются персонажей по стариинке — их правительства позаботились о том, чтобы они, не дай бог, не начали кататься по Азероту на собственной зебре.

А что же у нас? В России программа Recruit-a-Friend не действует, но разработчики уверяют, что это временное явление. Очень может быть, что сейчас, когда вы читаете эти строки, Blizzard уже расщедрились на зебр и для нас.

• • •

И запестрят леса Эльвина и поля Каз-Модана полосками белыми и черными, навевая на философские мысли о жизни. И это, конечно же, будет та еще история.



Частная жизнь рейд-босса

Пространство игры «Покорители забытых перекрестков»

Техническая зона

12 августа, 13:06 реального времени

— Ну, как это будет работать? — волновался Кеша.

Ксенобайт смерил дизайнера взглядом, вздохнул и закрыл глаза, погрузившись в изучение скрипта. Минуты три он хмыкал, делал какие-то пассы руками — очевидно, прогоняя скрипт через виртуальный дебаггер. Наконец программист открыл глаза, помотал головой и бессильно развел руками:

— Сдаюсь! И как?

Физиономия Кеша вытянулась.

— А... собственно, я-то откуда знаю? Я думал, ты разберешься.

Ксенобайт задумчиво посмотрел на Кешу, подбирая слова для относительно деликатного ответа.

— Как бы тебе объяснить, Кеша... Вот скажи мне: кто этот скрипт написал?

— Ну я, — смущился дизайнер.

— Правильно, — важно кивнул Ксенобайт. — Так кто же обязан знать, как эта штука должна работать?! Ты вообще зачем его писать начал? Что ты этим хотел сказать?!

Кеша смущенно ковырял носком ботинка землю. Ксенобайт тяжело вздохнул:

— В обычных условиях я бы сказал, что есть простой способ проверить, что делает эта штука. Попросту взять ее и запустить. Но когда дело касается твоих экспериментов, тут все не так однозначно. Помнишь кротов? Безобидные зверушки, их из дробовика валить можно было, а каких мутантов из них сделал ты?! Огненная модель, прожигающая сквозные дыры до самого буферного коллектора и оставляющая вместо кротовин плюющиеся магмой кратеры. А что было, когда эти паразиты докопались до подземного резервуара с нефтью? Вспомнить страшно, нам же половину той локации перерисовывать пришлось.

— Игрокам понравилось, — буркнул Кеша.

— О да, такой фейерверк был — вспомнить тошно. И все эти катаклизмы только потому, что тебе было лень алгоритмизировать процесс рытья!

— Я запутался, а сделать хотелось поскорее!

— Ага, именно. А твоя кошмарная колбаса?! Это же было бедствие всесерверного масштаба, пока не догадались, что к чему...

Кажется, Кеша был готов провалиться сквозь землю от смущения. История с колбасой и правда вышла прямо-таки мистической. Ксенобайт так и не смог понять, каким образом Кеше удалось изуродовать самый обычный продукт до такой степени, чтобы при условном съедении он не исчезал из мира, а складировался внутри виртуального тела персонажа.

И ведь поначалу все было ничего, за исключением того, что постоянные потребители колбасы стали стремительно набирать вес — впрочем, без малейшего ущерба для фигуры. Некоторые игроки начали робко жаловаться, что их немнон заносит на поворотах, настолько порой проваливаются у них под ногами, а транспорт зачастую ведет себя как при перегрузе. Другие, напротив, очень быстро оценили возможность, разбежавшись, попросту проломить кирпичную стену, а связав новые возможности с колбасой (и ведь догадались же!), стали целенаправленно отъездаться.

Но всему хорошему приходит печальный конец. Фактически где-то внутри виртуального тела образовывалась постоянная по объему ячейка, помеченная как «колбаса». Эта ячейка с каждой новой порцией наращивала свою массу, не меняя объема, и в конце концов особо рьяные пожиратели колбасы начали коллапсировать.

Администрация сервера, и том числе и тестеры, с ног сбились, устранивая возникающие на месте коллапса черные дыры. Но это были «цветочки». В одном месте пять одновременно коллапсировавших любителей колбасы едва не зажгли сверхновую. Окончательно обалдевший от такого мракобесия движок заикался, тестеры матерились, вопрошая логи, откуда на них такая напасть.

Не передать цензурными словами, сколько сил и нервов ушло, чтобы увязать вместе черные дыры, колбасу и Кешу. Когда следствие наконец вывело Ксенобайта на дизайнера, он едва не задушил белодатль, позабыв от призыва чувств, что они в виртуальном пространстве. Как раз в это время вспыхнула сверхновая, и тестеры пулей понеслись исправлять нанесенные повреждения, выдав дизайнеру пинка и приказ все исправить.

Кеша, как мог, исправил. Ему в голову пришло просто-таки гениальное по своей простоте решение проблемы: чтобы злополучная колбаса не накапливалась внутри персонажа, она должна, в полном соответствии с природным аналогом, стремиться покинуть его тело...

В общем-то, Кеша был не так уж и неправ. Только вот колбаса почему-то предпочитала покидать виртуальное тело, проламывая изнутри грудную клетку, что породило массу нездоровых аналогий с кинематографом прошлого века...

Еще какое-то время сервер развлекался отстрелом колбасы, несмотря на то, что изуродованный Кешей скрипт давно заменили на резервный. В общем и целом, игрокам понравилось, Михалыч чуть не отравился валерьянкой, а тестеры до сих пор и на реальную колбасу не могли смотреть без отвращения.

Собственно, именно после этого скандала Михалыч и попросил Ксенобайта либо хоть чуть-чуть обучить Кешу премудростям скриптописания, либо закопать его где-нибудь в тихом месте.

А скриптеры были очень нужны. Первая волна популярности, вызванная естественным интересом к новой игре, сходила на нет. Пришла пора как следует перетряхнуть игровой мир, тщательно проанализировав накопленный за прошедшие месяцы опыт. Даже работы по обустройству новых локаций были приостановлены, а весь персонал переброшен на фронт модернизации уже запущенных в игру элементов.

— Вернемся к нашим баранам, — угрюмо призвал Кешу на гречиную землю Ксенобайт. — Итак, что делает этот скрипт?

— Э-э-э...

— Попробуем зайти с другой стороны. Что он должен был делать по первоначальному замыслу? Думай, Иннокентий, думай, это даже не логика — это просто память!

— А! — просиял дизайнер. — Мы... это... отрабатывали триггер агрессии. То есть, если я ударю вот этого монстра, он должен на меня напасть.

— Так, — кивнул Ксенобайт. — Почти правильно. Если точнее, задача выглядела так: условия срабатывания триггера агрессии. А именно: триггер срабатывает после атаки либо непосредственно на монстра, либо на вожака



группы. Таким образом, если я атакую кого-то из стада, на меня обижается только он. Но если я атакую вожака — атакует все стадо. Так?

— Ну... Вроде да.

— И как думаешь, ты с задачей справился?

Кеша беспомощно развел руками. Ксенобайт вздохнул и произнес сакраментальную фразу:

— Есть только один способ проверить, правда?

— А может, не надо? — занервничал Кеша.

Ксенобайт не удостоил его ответа. На небольшой площадке перед ними стояло штук шесть зубастых ящеров, примерно с человека ростом, с длинными загнутыми когтями. Ксенобайт взмахнул рукой, внедряя в каждого из них написанный Кешей скрипт. Ящеры вздрогнули и открыли глаза. Кеша слотнулся.

— Хм, — после минутного молчания сообщил Ксенобайт, — пока все не так уж и плохо. Сервер не ушел на перезагрузку, нас не выкинуло в коллектор... и даже ящеры на нас не бросаются. Хорошо, теперь попробуем активировать триггер...

Ксенобайт подошел к ближайшему ящеру и с размаху треснул его ладонью по морде. Ящер мотнул головой, зло фыркнул и закрыл глаза короткими передними лапками.

С минуту программист пытался осмыслить суть происходящего. Ящер продолжал стоять. Время от времени он осторожно приподнимал лапки, убеждался, что Ксенобайт на месте, и снова их опускал.

— Это что такое?! — требовательно осведомился программист.

Тем временем ящер успокоился и вернулся в первоначальное сонное состояние. Ксенобайт отвесил ему вторую затрешины. Ящер с рычанием оскалил внушительную пасть — и опять закрыл глаза лапами. Программист, наступившиесь, подошел к другому ящеру и выдал ему оплеуху. Тот прореагировал точно так же, как и его сосед. Ксенобайт устало потер переносицу. Подождав, пока оба ящера не успокоятся, он подошел к стоящему чуть поодаль вожаку и пнул его в голень. Все динозавры на полянке, как по команде, съежились и закрыли глаза.

— Хм, какая-то извращенная логика в этом есть, — вынужден был признать Ксенобайт. — Будем считать, что условие срабатывания ты

задал правильно. Но что, ради нулевого класса, они делают?!

Программист, досадливо щелкнув пальцами, вернулся к изучению скрипта. Потом ошарашенно глянул на Кешу. Снова на скрипт. Не открывая глаз, Ксенобайт забормотал:

— Хм... Видим... Не видим. Есть — нету. Вот черт... Как дети, ей-богу...

Неподалеку от Кеши засветился портал. На поляне появился Махмуд, чем-то явно озабоченный.

— А, вот вы где! Слушай, Ксен, мне, похоже, понадобится твоя консультация. И, кстати, тебя Мелисса искала, говорила, что... Чего это они на меня уставились?!

Ящеры, до этого меланхолично дремавшие на полянке, и правда с подозрением глядели на вновь прибывшего.

— Да не обращай внимания...

— Да как не обращать, разговаривать же невозможно... Ну что ты тыришься? А?

Махмуд отвесил вожаку динозавров крепкую затрешину. Стадо, привычно взревев, закрыло глаза. Махмуд обалдело хмыкнул.

— Это... Чего это они?

— Это они тебя уничтожили, — едко пояснил Ксенобайт.

— Да? Интересно. А как?

— Очень просто. Раз они тебя не видят — значит, тебе нет.

— С самомнением зверушки, однако, — холодно заметил Махмуд. — Мак-Мэду расскажи, ему понравится. Кеша, что ли, тренировался?

— Точно. Кеша, ну вот как ты этого добился, а? Я даже не спрашиваю, зачем ты, собственно, полез переопределять функцию агрессии, но вот **этого** ты как добился, а?

Ксенобайт зло треснул по морде приоткрывшего было один глаз вожака. Тот аж заскучил от ненависти.

— Ладно, по настройкам условий агрессии — зачет. За остальное — два наряда вне очереди. Махмуд, что там у тебя стряслось?

ЛОГОВО ТЕСТЕРОВ

12 августа, 13:38 реального времени

— Что значит «происходит что-то странное»? — раздраженно уточнил Ксенобайт.

— То и значит, — хмуро буркнула Мелисса. — Поступает масса жалоб... Даже не

то что жалоб, просто на форуме пишут, что происходит какая-то ерунда в каньонах.

— Ну хорошо, а что там вообще есть?

— Да ничего, в общем-то, и нет. Длиннющие трассы, на которых можно устраивать ралли с перестрелками. На северной окраине — старая нефтеперегонная станция. Еще есть свалка техники и на юго-востоке военная база, попавшая под выброс, там теоретически можно неплохо разжиться снаряжением, но... радиация и полно мутантов.

— Что за мутанты?

— Да мелочевка всякая: бешеные коровы, попрыгунчики, духи, черпаки и деды. В двухтрех местах — псевдопрапорщики. Рейд-босс со свитой. Стандартный армейский набор — ни интеллекта, ни обаяния.

— Та-ак... Ну и?

— Что «ну»... В последнее время все чаще байки травят про эту локацию. Мол, кто-то лично видел, как в старой военной части попрыгунчики построились на плацу и занимаются строевой подготовкой под командованием псевдопрапорщика.

Ксенобайт презрительно сморщился.

— Мало ли что наплетут для красного словца...

— Я бы тоже так подумала, — мрачно отозвалась Мелисса. — Но уж больно сообщений много. Несколько раз говорили, что по каньонам колесит грузовик, набитый ботами. Еще... Ну ладно, это и правда обычные байки. Но поступали и жалобы. Один игрок приехал на машине и залег неподалеку от нее в засаде. Пока он там лежал, у него свинтили колеса, слили горючку из бака и вычистили багажник. Пострадавший уверяет, что это сделали мутанты с базы, скорее всего, духи.

На этот раз Ксенобайт уважительно покачал головой:

— Ага, вот это уже тянет на сенсацию. Еще что-нибудь?

— Есть. Несколько раз жаловались, что черпаки и духи расползаются вокруг базы. Вроде их даже видели в других локациях, впрочем, даже если и так — не факт, что именно из этой части. Кто-то рассказывал, что видел деда, переодетого пустынником. Ну и наконец, недавно кто-то стопанул конвой, идущий от нефтеперегонного с цистерной. Обычное дело, в общем-то, на то локацию и проектировали.



Рассказ

Но персонажи клянутся, что их вздули боты! И не просто вздули, а аккуратно отбили цистерну и увели к себе на базу. Другая компания пытается пошарить на военной базе — так они говорят, что боты устраивают там вполне организованную оборону! В общем, Ксен, я понимаю, что каждая из этих историй в отдельности — ерунда, потому как каждый игрок норовит немного приукрасить свои приключения. Но что-то уж слишком много историй. Там недавно скрипты поведения перенастраивали, может, перемудрили чего? Сходи проверь.

— Ладно, — не стал спорить Ксенобайт. — Схожу проверю. Махмуд, а у тебя там что было?

— А? — Махмуд оторвался от каких-то распечаток и рассеянно уставился на программиста. — О! Да... слушай, такое дело... я тут заметил, что сервер просто-таки проседает на обсчете одной локации. Это пока не заметно, но все резервы процессорного времени выжираются подчистую, а главное, я никак не могу понять — на что?! Вот я и подумал, может, какой программный глюк?

— Возможно. Обсчет какого-нибудь дурацкого цикла, замкнувшаяся рекурсия... А что за локация?

— Ты будешь смеяться — каньоны!

— Обхохочешься, — пробурчал Ксенобайт.

Локация «Каньоны»

12 августа, 14:23 реального времени

— Ксен, а какого черта мы едем туда столько времени, вместо того чтобы прыгнуть порталом, как нормальные админы?

— Потому что мы временно не админы. Все здешние курьезы случаются только с игроками. Я интересовался, было несколько скандальных историй, к которым привлекали администрацию. Дежурный админ прибывал на место происшествия, оглядывался по сторонам и заявлял, что ничего необычного не находит.

— То есть ты считаешь, что они чуют инженерный флаг и специально морочат нам голову?

— Кто — они? — холодно уточнил Ксенобайт.

— Боты.

— Я этого не исключаю. В любом случае творящаяся чепуха не имеет ярко выраженного центра, так что нам все равно придется поездить вокруг, посмотреть...

Друзья катили по обширной равнине на небольшой машинке-багги. Большинство игроков порядком недолюбливали эти устройства за отсутствие брони, но тестерам не требовалось ничего, кроме скорости и всепрходимости, а уж по этим параметрам мало что могло тягаться с маленьким сваренным из труб драндзулетом.

Инспектировать каньоны Ксенобайт с Махмудом отправились вдвоем. Программист едко бурчал, что, если бы с ними поехала Внучка, следом наверняка увязалась бы остальная компания в полном составе. А Внучка уж всяко вознамерилась поучаствовать, будь она сейчас в игре, а не в редакции.

Но, увы, у всех было дел невпроворот. Даже Кешу, пока Ксенобайт препирался с Мелиссой, уволокли на какие-то работы. В результате остался только Махмуд, с которым Ксенобайт договорился «по бартеру»: ходок помогает ему разобраться со странностями, а программист в ответ — с утечкой вычислительных мощностей.

— Подъезжаем к границе локации! — сообщил Махмуд. — Смотри внимательно.

Машина подъехала к некой невидимой черте, и Ксенобайт сразу понял, о чем говорил Махмуд. На один краткий миг реальность вокруг, казалось, запнулась, моргнула и тут же скачком выровнялась.

— Хм... Да, я заметил.

— И, что характерно, абсолютно непонятно, из-за чего. Игроков в локации почти нет. Ну... точно меньше, чем, скажем, неделю назад. Крупных рейд-боссов нет. Сложных объектов нет. Ничего, елки-палки, нет! «Населена роботами».

— Разберемся, — хмуро откликнулся Ксенобайт, сворачивая с шоссе на грунтовую дорогу, карабкающуюся в гору.

— У тебя есть идеи, с чего начать? — уныло спросил Махмуд.

— Начнем с того, что оглянемся по сторонам.

Открытое пространство локации представляло собой как бы два лабиринта: один — петляющий внизу дорога, второй — по гребням изрезанного каньонами плато. Сейчас Ксенобайт уверенно направился на верхний ярус, рассчитывая оглядеть оттуда большое пространство.

— Тут есть одна площадочка, — сообщил он Махмуду. — Идеальный наблюдательный пункт. С него можно контролировать здоровенный сектор.

Вскоре Ксенобайт притормозил, внимательно огляделся и, кивнув самому себе, загнал машину в неприметную расселину.

— Дальше пешком, — сообщил он, доставая из ящика, заменяющего багги багажник, автомат и «разгрузку», набитую всякой полезной мелочью — от запасных обойм до гранат.

— А это зачем? — хмыкнул Махмуд.

— На всякий случай.

— Во как... А для меня «на всякий случай» не догадался чего-нибудь прихватить?

— Обижаешь, — ухмыльнулся Ксенобайт, копаясь в ящике.

Спустя минуту Махмуд, умиротворенный чём-то крупнокалиберным за плечом, шагал за программистом по тропинке, слишком узкой для машины. Тропинка вывела на небольшую площадку, находящуюся на возвышении. Ксенобайт деловito разложил небольшую треногу, установил на нее универсальный бинокль и принял неспешно осматривать сектор за сектором.

— Гляди-ка, — вдруг хмыкнул он. — Конвой ползет!

— Где?! — оживился Махмуд, доставая свой бинокль. — Ха, и верно! Слушай, а давай его стопанем, а?

— Нельзя, — с явным сожалением покачал головой Ксенобайт. — Мы на работе... Да и снаряга нарисованная, так нечестно! К тому же ох и начистили бы нам рога...

— И ничего не начистили бы! — обиделся Махмуд. — Нам бы сюда еще Мак-Мэда...

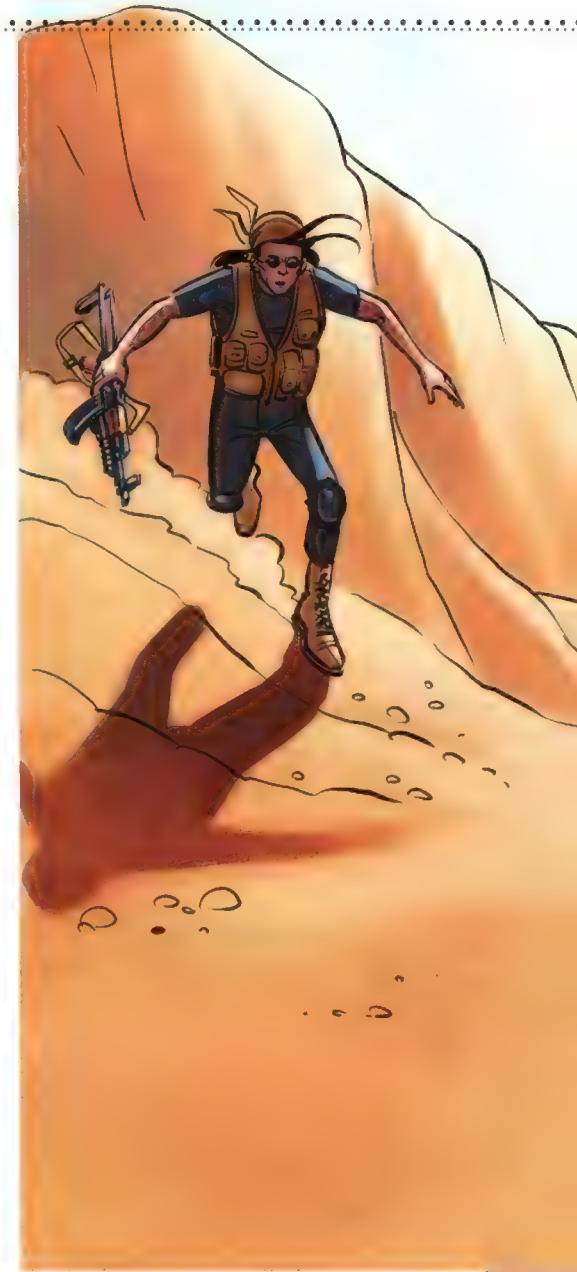
— Ну, сказануль... Вот ведь черт, а ты гляди, какой жирный караван, а?

— Да, ребятки явно пожадничали... Две цистерны, да еще и грузовик... Грузовик-то они где взяли? Кузов забит всяким барахлом, и основное, кажется, запчасти...

— И при этом всего пять машин охраны! — простонал Махмуд. — Ксен, надо их наказать! Ну просто надо, это же... Я не знаю... Значит, так, две гранаты: одна по головной машине, другая по задней...

— Заднюю лучше зажигательной в бак, — перебил Ксенобайт.

— Согласен. Потом ты снимаешь того фраера на квадроцикле, и у них остается только...



— Слушай, а ты ничего не слышишь? — нахмурился вдруг Ксенобайт, отрываясь от бинокля.

— Вроде как двигатель, — рассеянно пожал плечами Махмуд. — Что-то легкое, квадроцикл или...

— Да у нас же тачку угоняют!

...

С наблюдательной высотки тестеры скатились, точно подбитые метким броском кетлы, и еще успели увидеть, как их родная машинка резко сорвалась с места, обдав бывших хозяев фонтаном пыли и мелкого гравия. Махмуд выпустил по угонщику очередь с бедра, однако без особого эффекта, разве что тот еще сильнее вдавил педаль газа.

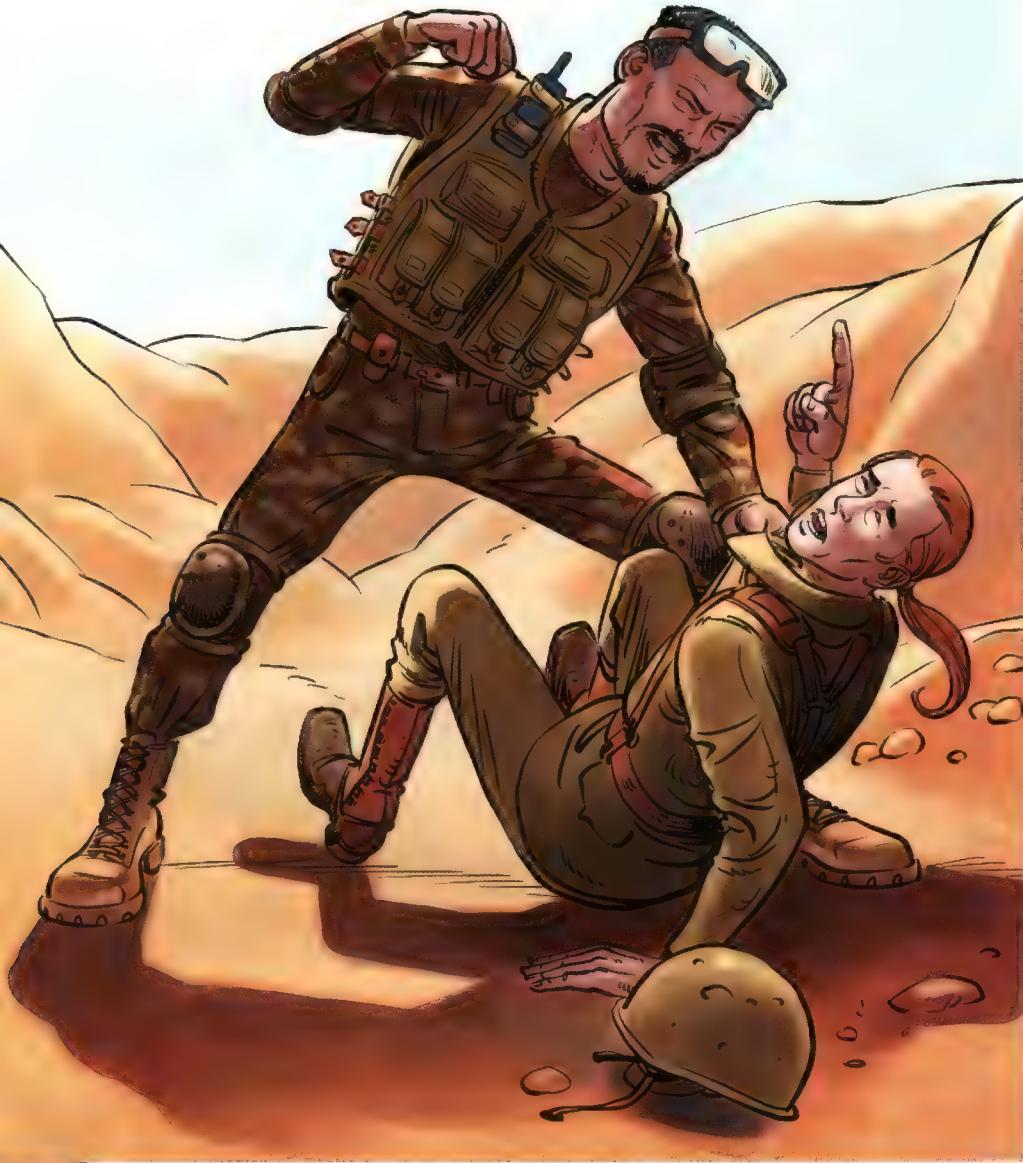
— Бегом! — рявкнул Ксенобайт, забрасывая автомата за спину.

Махмуд, глухо зарычав, последовал примеру программиста. Тот бежал не вслед за машиной, а куда-то в сторону: это рождало надежду, что у программиста есть какой-то план.

— Ты видел?! Ты видел, кто был за рулем?

— Не уверен, — зло буркнул программист.

Виртуальная реальность давала им возможность не особо беречь дыхание, но оба тестера дышали тяжело: то ли от злости за пережитое унижение, то ли так, по привычке.



— Помятая каска, грязная гимнастерка, погоны... Мелисса была права! Нашу машину угнал бот!

— Если кто-то узнает, нам обоим придется сделать сеппuku! Или четвертовать этого гада, чтобы смыть позор!

Впереди показался обрыв и послышалось жужжание двигателя. Спускаясь по серпантину, багги вынуждена была огибать плато, в то время как тестеры его попросту пересекли, оказавшись прямо над дорогой.

Одного взгляда вниз достало, чтобы понять: они почти успели. Именно что почти — машинка как раз проезжала прямо под ними. Пожалуй, Мак-Мэд сумел бы, на бегу сорвав с плеча винтовку, снять угонщика влет, Ксенобайту же не оставалось ничего, кроме как без особой надежды попробовать. Сорвав с плеча автомат, он выпустил очередь в сторону проносящейся мимо машинки.

Махмуд все понял. По перекошенной физиономии приятеля, по слезам ярости, застывшим в его глазах, и по положению ствола его автомата. И, даже не успев задуматься, что, собственно, делает, сделал то последнее, что еще можно было. Не сбавляя хода, он повернул чуть левее, так, чтобы бежать в ту же сторону, что и машина, и, оттолкнувшись от обрыва, рыбкой ушел вниз.

Внизу что-то хрустнуло, пискнуло, багги, чиркнув днищем по грунту, подскочила на рес-

корах. Завижила тормоза, на миг Ксенобайту показалось, что сейчас машина нырнет с обрыва так же, как секунду назад это сделал Махмуд, но в последний момент кто-то выкрутил руль, и машина уткнулась носом в скалу.

Теряя в спешке пункты здоровья, Ксенобайт съехал вниз по почти отвесному обрыву, чтобы присоединиться к Махмуду.

— Живым брат, демона! — завопил он, с размаху вклинившись в потасовку.

По правде говоря, угонщик не очень-то и сопротивлялся. Да и тестеры колотили его больше для восстановления душевного равновесия. Наконец Махмуд выволок угонщика из машины и как следует встряхнул.

— Ну вот, я же говорил, что чудес не бывает, — удовлетворенно кивнул Ксенобайт. — Коровы не летают, кирпичи не плавают, а боты машин не крадут!

— Ладно, народ, хорош уже меня мочить, а? Поговорим? — пробурчал похититель машины.

— Сначала мы тебя расстреляем... Погоди, это что, игрок? — нахмурился Махмуд.

— Именно, — кивнул Ксенобайт. — Так что можем спокойно слить его и утиль.

— Э, мужики, не надо! — оживился пленный. — Ничего личного, просто колеса очень нужны были. А насчет того, что боты не краут... это ты погорячился, начальник!

Тестеры удивленно переглянулись:

— Поясни, — хмуро велел Ксен.

— Да чего тут пояснять, — горько вздохнул воришка. — Вы что, думаете, я сюда пешком пришел, что ли?

— И что, твою машину угнал бот?

— Точно. Пока я за попрыгунчиками гонялся, двое духов мою тачку умыкнули. Одного я снял, но другой ушел.

— Ага, так, значит, в налете еще и попрыгунчики участвовали? — скептически сощурился Махмуд.

— Не хотите, не верьте, — обиделся угонщик.

— И где же тебя так досадно ограбили? — вкрадчиво спросил Ксенобайт.

— Да понятно где, — уныло пожал плечами игрок. — Возле военной базы! Просто наваждение какое-то...

Махмуд осторожно отпустил угонщика. Тот, кажется, и не заметил, что уже, формально говоря, свободен, а может, просто понимал — в случае чего пулю обогнать не сумеет.

— Раньше тут хорошо поживиться можно было, — доверительно сообщил угонщик. — По мелочам, конечно, но тем не менее. Хочешь — дуй на нефтеперегонный, заправляй цистерну — и веди конвой. Я пару раз вообще в одиночку проскакивал! Хочешь — на свалку, за запчастями. Хочешь — на армейские склады. Если меру знать — всегда проскочить можно. А последнее время просто непруха какая-то... То какой-то анонимный снайпер меня подстрелил, то на мину нарвался там, где ее отродясь не было. Да я уже пол-уровня тут спустил, и мало того, что ни копейки не заработал, так еще и машину потерял. Ну не измена, а?

— Да, бывают огорчения, — посочувствовал Ксенобайт. — А зачем же ты...

Неожиданно программист осекся и вскинул палец.

— Слышиште?

— Как будто стреляют где-то, — настороженно проговорил Махмуд.

— Не просто стреляют, — в неожиданном озарении проговорил Ксенобайт. — Это же наш конвой потрошат!

Локация «Каньоны», военная база 12 августа, 14:47 реального времени

Бросив незадачливого угонщика на произвол судьбы, тестеры запрыгнули в свою изрядно помятую машину и рванули вперед. Махмуд сосредоточенно молча, в глазах Ксенобайта разгорался нехороший огонек: кажется, у него в голове засела какая-то мысль.

— Ксен, — осторожно спросил Махмуд, — а что мы, собственно, хотим там увидеть?

— Мы хотим увидеть, кто напал на конвой!

— А тебе не кажется, что нам там могут крупно всыпать? Обе стороны, скорей всего, посчитают нас за подкрепление противнику, так что потенциально получать будем и от тех, и от других.

— А, можно подумать, в первый раз! — досадливо поморщился программист.

Впрочем, Ксенобайт не полез на рожон: свернув на едва приметное ответвление дороги, он снова стал наворачивать серпантин, поднимаясь на утес. Стрельба уже стихла, но поднимающийся к небу столб копоти достаточно красноречиво обозначал место стычки.

На этот раз тестеры не рискнули далеко отходить от своего транспорта. С другой стороны, неизвестные налетчики вполне могли оставить снайперов или гранатометчиков как раз на этом, таком удобном для наблюдения, уступе.

Осторожно проверив уступ, убедившись, что на нем никого нет, и на всякий случай пос-



тавив пару растяжек на подступах к машине, тестеры наконец заняли позицию. Ксенобайт прилип к окулярам бинокля...

То ли нападающие решили не мелочиться, то ли просто промазали, но одна из двух цистерн стояла, развороченная взрывом, намертво перекрывая каньон. Впрочем, налетчиков все равно ждал неплохой куш: вторая цистерна и грузовик. Тестеры с волнением рассматривали нападавших. Внизу, между перевернутых машин и оставшихся от убитых мешочеков с трофеями, бродили странные фигуры, с головами до ног закутанные в рваные бесформенные балахоны песочного цвета, с лицами, замотанными грязными тряпками и укрытыми капюшонами.

— Так это же бедуины-пустынники! — удивленно заметил Махмуд.

— Н-да-а... — неуверенно протянул Ксенобайт. — Что ж, с одной стороны, это может кое-что объяснить: они как раз специалисты по охоте за караванами, хотя и совсем в другой местности. С другой стороны, что они тут делают?

— Ну, это уже не так трудно объяснить, правда? Пустыня-то недалеко, собственно — соседняя локация!

— Тут ты прав, конечно, — с сомнением кивнул Ксенобайт. — Такое вполне... Постой-постой, а вот это уже интересно! Ты гляди, что они делают!

Пустынники, до этого, казалось, бессистемно бродившие по полю боя, вдруг ожили. В их движениях появилась целенаправленность: они начали собирать разбросанное оружие и снаряжение, стаскивая его в одну кучу. Мало того, еще несколько пустынников оглядывали машины, то ли прикидывая, можно ли с них что-нибудь свинтить, то ли оценивая, не попробовать ли вернуть их на ход.

— Пустынники, как все боты, не собирают трофеи! — прошипел Ксенобайт. — Они оставляют их для игроков!

— Ну, у нас же сейчас вроде целая кампания по модернизации поведения ботов? — неуверенно предположил Махмуд. — Может, им ввинтили в мозги, скажем, стремление вооружаться получше? Ну вроде у бота — пистолет, а рядом дробовик валяется. Бот прикинул, что у дробовика повреждение больше, ну и... несложная ведь схема!

— Несложная, да и используется много где, — кивнул Ксенобайт. — Но они ведь не вооружаются! Они натурально добычу стаскивают в одно место. А цистерна им зачем? Ты гляди, вон тот бедуин сел за руль цистерны и пытается вырулить на дорогу! Черт, бедуины не водят машины, только мотоциклы!

— А какая разница? Транспорт — он транспорт и есть, а бронирована цистерна лучше, чем мотоцикл, — явная выгода!

— А грузовик с запчастями им зачем? Нет, Махмудыч, тут что-то нечисто! Ты гляди, что они делают!

Пустынники выстроились неровной шеренгой перед кучей добытого баражла. Вперед вышел бот покрупнее прочих, прошелся взад вперед перед строем, потом что-то рявкнул. Бедуины засуетились и принялись грузить добычу в грузовик.

— Я все понял! — уверенно заявил Махмуд. — Это никакие не боты. Это игроки, просто они прикальвываются.

— Зачем так прикальвяться? — хмыкнул Ксенобайт.

— А чтобы репу не начистили. Допустим, ребята — небольшой клан, навострившийся чистить конвой, но прекрасно понимающий,



что открытой войны с другим кланом им не выдержать. Вот они и разыгрывают клоунаду. Клиент в шоке, кому мстить — непонятно, все довольны. Рано или поздно их, конечно, поймают, но... Ксан, да что ты голову морочишь, мы же админы! Сделай запрос по базе, какие игроки сейчас есть и локации!

— Для этого надо выйти, зайти административным аккаунтом, телепортироваться сюда... — вздохнул Ксенобайт.

— Да, — огорчился Махмуд, — долговато... А может...

— Да ладно, — проворчал программист, доставая из подсумка какую-то штуку, напоминающую небольшой терминал-наладонник. — Только никому не говори...

— А что это? — с опаской спросил Махмуд.

— Эмулятор админа. Вроде переносного терминала... Заходит с моего административного аккаунта, не создавая виртуального тела.

— Слушай, полезная штука! — с уважением протянул ходок.

— Полезная, но мне за нее башку отвинтят... Помнишь, какой переполох был, когда какой-то умник нашел незакрытый терминал в Шелтервилле? А представляешь, что было бы, если бы он смог положить его в карман и унести куда ему вздумается?

Махмуда аж передернуло. Во время Шелтервильского скандала тестеры еще не были администраторами сервера, так что для них случившееся было лишь забавным приключением, но теперь они склонны были оценивать события с другой колокольни.

— Не боись, у меня там система самоуничтожения предусмотрена. Если что, кратер

три метра диаметром и никаких проблем... — Ксенобайт нацепил на нос темные очки, очевидно — псевдодисплей от терминала, быстро зашевелил пальцами, подавая запрос... Через пару минут лицо у него вытянулось...

— Ну что там? — несколько нервно полюбопытствовал Махмуд.

— Игроков там нет, — задумчиво ответствовал Ксенобайт. — Пустынников нет. Будешь смеяться, но и персонала здешней военной базы тоже нет!

— А кто есть? — с опаской уточнил Махмуд.

Перед тем как ответить, Ксенобайт еще раз сверился с терминалом. Помолчав, он пожал плечами:

— Местный рейд-босс, Батяня Комбат!

...

Налетчики внизу частично скинули маскировку. Из-под балахонов пустынников показалась истлевшая оливковая форма и пепельная кожа мутантов из заброшенной военной части.

Самые младшие из планки мутантов, духи, вооруженные лишь саперными лопатками, были щуплыми, лысыми, с оттопыренными ушами и огромными глазами, позволявшими им видеть в сумраке. Здесь, на ярком свете, они чувствовали себя очень неуютно, но суетливо бегали, точно муравьи, перетаскивая тяжести, развивчивая предназначенные на запчасти машины и собирая полезные мелочи, рассыпавшиеся вокруг.

Черпаки были покрупнее, вооружены пистолетами-пулеметами и сейчас стояли, сонно



стью погружен в какие-то вычисления. Наконец он устало поднял очки на лоб и вздохнул:

— Я уже и не знаю, что думать; остается только подозревать зарождение машинного разума или, на худой конец, провокацию. Интересно, что же мы увидим на базе? Кстати, куда это нас несет?

— Подъедем с севера. Там, между нефтеперегонным и вояками, есть замечательная наблюдательная точка.

Машинка тестеров, прыгая с кочки на кочку по грунтовой дороге, выбралась на бетонную полосу. Впереди показался заброшенный поселок из шести-семи одноэтажных домиков, за которым виднелся забор военной части. Загнав машину в какой-то ангар, Махмуд кивнул Ксенобайту и повел его к торчащей посреди поселка водонапорной башне.

— Отсюда вся база как на ладони, — доверительно сообщил он, карабкаясь по лестнице, — и наблюдательные вышки далеко...

Друзья с некоторым даже комфортом устроились на плоской крыше и вытащили бинокли. Минут пять они молча разглядывали военную базу...

— Что ты там говорил насчет машинного разума? — хрипло уточнил Махмуд.

— Похоже, они готовятся к войне.

Военная база, которая, по замыслу, должна была быть лишь зловещей безжизненной декорацией, жила собственной жизнью. Между полуразрушенными зданиями на манер муравьев сновали духи, перетаскивая какие-то мешки, детали, ящики. Между ними важно расхаживали деды, на плацу бессмысленно маршировали черпаки.

Несколько проломов в стене и ворота базы были заложены баррикадами из мешков с песком, битых кирпичей, арматуры и прочего притащенного со свалки мусора. В ключевых точках, точно турели, дежурили псевдопрапорщики.

Мало того! На отдельной бетонной площадке ровными рядами стояли покореженные, но, кажется, вполне рабочие машины, в основном — джипы и обшитые дополнительной броней багги. На специальном стендे стояла еще одна машина — у нее не хватало двух колес. К ней тянулась вереница духов, причем все держали по колесу от самых разнообразных машин. Каждый, подойдя к стендсу, пытался втиснуть свою ношу на пустующее место...

— Похоже, они осваивают ремонт техники, — с уважением заметил Ксенобайт.

— Ксен, мне как-то не по себе. Может, пока не поздно, шмальнем по этому муравейнику чем-нибудь, килотон на двадцать, а? Ну пожалуйста! Вот прямо сейчас зайдем админами — и шмальнем! Ведь они же, гады, учаться! А это плохой признак, я это еще в школе понял...

— Спокойно... Ограниченные способности к самообучению, в принципе, есть у каждого рейд-босса, — проговорил Ксенобайт, не отрываясь от бинокля. — Это не так сложно, просто ресурсов много требует, место на диске, вычислительную мощность... Постойте-ка... Рейд-босс... Свита... Постой-постой! Кажется, я начинаю понимать, что к чему... Но кто, кто мог...

Ксенобайт нахмурился, потом брови его прыгнули вверх, а лицо озарилось страшной догадкой.

— Махмуд... А ты, похоже, хорошо окрестности знаешь, а? Ты что, был тут недавно?

— Ну да, где-то с недельку назад мы с МакМэдом тут немного пострелялись, пока Кеша там чего-то рисовал...

— Кеша?! — страшным голосом просипел Ксенобайт. — Тут был Кеша?!

— Ну да, — удивился Махмуд. — Он тут интервью обновлял... А что?

— А то, что после этого уже никаким аномалиям удивляться не приходится. Пошли. Остальное я могу вычислить из реальности...

ЛОГОВО ТЕСТЕРОВ

12 августа, 15:52 реального времени

— Просто поразительно, до чего они успели дойти за неделю! Почти вся квота на жестком диске целой локации сожрана, квота процессорного времени — тоже. Просто...

— Ксен, не выпендривайся, — мрачно заявила Мелиssa. — Ты готов внятно объяснить, что произошло?

— Кеша произошел, — развел руками программист. — Если помните, в начале этого месяца была объявлена всеобщая поэтапная реконструкция введенных в эксплуатацию локаций. В частности, редакция скриптов поведения, по заявкам игроков делающая поведение монстров более «естественным». Наш маленький друг-дизайнер воспринял это весьма близко к сердцу — одно плохо, в плане программирования руки у него растут из таких мест, что Пикассо заикаться бы начал.

Я не знаю, зачем он полез в скрипты местного рейд-босса и что там собирался исправлять. Но главное, что он умудрился сделать, — это разрешить Комбату, во-первых, самому набирать себе свиту, а во-вторых — обращаться к блоку стратегических расчетов (который и включает в себя систему самообучения) для обсчета не только своих действий, но и действий каждой единицы своей свиты.

Наш Батяня быстро поумнел. Он быстро сообразил, что теперь увеличение свиты приводит к увеличению доступа к вычислительным мощностям, что очень полезно для здоровья. Все пригодные единицы в локации тут же были «завербованы». Образовалось что-то вроде коллективного разума — за всех думает Комбат, остальные выполняют его приказы.

— Но как же... Неужели он сам додумался до использования техники, до перевооружения подчиненных, до заготовки топлива... — с подозрением протянула спросила Мелиssa. — Это не слишком?

— Нет. Просто Батяня стал бомбить стратег-блок запросами. Окончательно окрепев от его амбиций, тот стал подсовывать уже имеющиеся решения из заготовленных сценариев, хранившихся в базе еще с альфа-тестирования и запертых именно из-за ресурсоемкости.

— Ну вот, — расстроился Махмуд. — Что же это... Откат на старые скрипты?

— Откат откатом, а со слухами что делать?

— У меня идея! — вдруг просветлела Мелиssa. — Под видом разового события кидаем в игру информацию: мол, на старой военной базе окопался безумный генерал. Тогда все странности последней недели примут за спланированные события. А рейд-босса в конечном счете задавят. Все довольны, всем спасибо, мы тут же делаем откат на старые скрипты...

Махмуд с Ксенобайтом с уважением покачали головами:

— Вот ведь всегда так: главное — сделать вид, что все так и задумано... Но Кеше все равно как следует всыпать надо!

— А как же! — солидно кивнул Махмуд. — Вот Батяня обрадуется: из комбатов сразу в генералы... Слушай, Ксен, а игроки, того... спрячутся с ним?

Ксенобайт на минуту задумался и уверенно кивнул:

— Справятся! Против геймера не устоит ни один разум, даже искусственный...

покачиваясь, как все боты, скрипт которых отработал активную фазу и перешел в режим холостого ожидания: похоже, именно они были основной ударной группой. Вокруг бродили еще три или четыре деда, упакованных в каски и бронежилеты, с тяжелыми автоматами в руках. Заправляя всем псевдопрапорщиком — бугтящаяся мышцами тварь с акульей пастью и склоненным лбом, с пулеметом, примотанным к руке колечкой проволокой.

— Ксен, кажется, они собирались отсюда дергать, — забеспокоился Махмуд.

Программист, по уши закопавшийся в терминал, вскинул голову. Глаза у него были абсолютно остыкленевшие, на физиономии читалась растерянность.

— Ничего не понимаю!

— Ты выяснил, что это?!

— Ну, в общих чертах. Это свита рейд-босса. Только, знаешь... Кажется, все население военной базы, кроме коров, теперь помечено как его свита.

— И что из этого следует?

— Пока не знаю. Вот что, мы ведь догадываемся, куда они поедут?

— Ну, вроде того... На базу?

— Точно. Давай-ка выдвигаться туда, хочу посмотреть, что там творится...

Друзья осторожно покинули наблюдательный пункт и вернулись к машине. Программист уверенно запрыгнул на пассажирское место:

— Махмуд, садись за руль, мне надо еще немного покопаться в базе данных.

Ехали молча. Махмуд на всякий случай огibal потенциальный маршрут захваченного коня по широкой дуге, рассчитывая подобраться к военной базе с севера. Ксенобайт был полно-



Неотложенная сказочка

Проживал некий Иванушка на некоторой локации. И однажды скучно ему стало. Дай, думает, куда-нибудь отправлюсь и что-нибудь там совершу. Может быть, даже и подвиг. А почему нет? Вона в сказках пишут — один Иванушка то, другой Иванушка се... а я чем хуже? Героем не стану, так хоть скучу развею.

И отправился он в путь. Долго ли, коротко ли, а подошел он к выходу с означенной локацией на другую. А выход, как положено, охраняется. Охраняет его здоровенная человеческая голова, у которой один только нос с Иванушку ростом. Где-то я это уже читал, думает Иванушка. Он вообще начитанный был. Да и насмотрелся тоже всякого, и интернете-то. А чем еще по вечерам заниматься, на печи сидючи с ноутбуком? Из избы выходить неохота, темно за порогом, зато вай-фай из королевского замка по всей деревне ловится, поелику монарх сисадмина в застенки бросил и королевская локальная сеть теперь как придорожный кабак, чтоб не сказать хуже.

Пока Иванушка невесть о чем думает, страж-голова у него спрашивает неласковым басом:

— Что, мил человек, в сказку хочешь?

— Хочу, — ответствует Иванушка.

— А не получится! — безрадостно хохочет голова.

Насупился Иванушка.

— Почему так? — говорит с напором. — Что за пердимонье? Желаю быть героем, и никто меня не свернет с моей стези!

— Да я тебе мешать не буду, — объясняет голова со вздохом. — Просто, во-первых, ты и так уже в сказке, дальше некуда. А во-вторых, сказочка-то наша того... Неотложенная.

Не поверил Иванушка ни первому, ни второму. Насупился пуще прежнего.

— Пусти, — говорит, — а то как дам больно! По голове.

— Иди, пожалуйста, — говорит сторожевая голова. — Только помни мои слова.

И шагнул Иванушка в вихрящийся портал. Неведомо ему было, что значит «неотложенная», — в спросить геройская гордость не позволила. В журнал загляну, подумал он. И попробовал заглянуть — но журнал не открылся. Ладно, решил Иванушка, какнибудь само выяснится. Вышел из портала и незнакомой локации и отправился куда глаза глядят. Сначала налево, потом направо, потом еще куда-то... Но пусто было вокруг, и никто ему не встречался. Иванушка уж было совсем собрался мобильку достать и по GPS'у хоть куда-нибудь прийти, хоть и восставали все его этические принципы против такого махрового читерства, как вдруг его со спины окликнули:

— Эй, герой!

Развернулся Иванушка небыстро, чтобы успеть на лицо важность напустить. Но зря старался, потому что при виде окликнувшего вся важность с Иванушки слетела.

— Ты кто? — в страхе пролепетал Иванушка, хотя готовился сказать что-нибудь очень геройское — ну или, на крайняк, «миль пардон», если уж совсем рандеву не заладится.

— Я Волшебный даритель, — пробурчало страшное Существо. — Я тебе сейчас геройский меч дам и пошлю куда-нибудь, куда положено. Но сначала надо поговорить.

— А зачем тебе эти жуткие колючие шипы по периметру? — интуитивно осмелел Иванушка, услышав «даритель», да еще и «волшебный», хотя Пропп ему в интернете не попадался.

— Для красоты, наверное, — поморщилось Существо.

— А жуткая клыкастая пасть зачем? — продолжал наглеть Иванушка.

— А действительно? — озадачилось Существо. — Наверное, это перспективная разработка. Пока не функциональна.

Иванушка совсем осмелел.

— А... — начал было он, но Существо его перебило:

— Хватит, поговорили. Больше ни слова — не то как жахну тебя жутким хвостом с острыми лезвиями, мало не покажется! Держи свой геройский меч, и ступай-ка ты...

Тут Существо замолчало и некоторое время беззвучно шевелило пастью, а заодно шипами и хвостом. Зависло, с ужасом подумал Иванушка, и что ж теперь? Он неуверенно протянул руку за мечом. Даритель очнулся и закончил фразу, только почему-то другим голосом, на две октавы писклявее:

— ...и ступай на необъявленную метку!

— Чего-о?! — изумился Иванушка вслух, забыв о том, что вязкать не велено.

Но спрашивать было беспонтово, потому что даритель уже исчез. Иванушка сел где стоял и принял истово чесать и затылке рукостью меча. Помогло! Вспомнил он, как это называлось в других сказках. «Пойди туда, не знаю куда». И обычно предлагалось принести оттуда «то, не знаю что».... Но Иванушка мудро решил не умножать сущностей сверх необходимого. Не просили ничего принести — ну и ладно. Хоть бы до места добраться...

И пошел он дальше, теперь уже имея цель, хоть и неопределенную. Это, конечно, еще вопрос, что лучше — иметь неопределенную цель или не иметь ее вовсе; но Иванушка сей вопрос на ум не пришел и настроения, стало быть, не омрачил.

Стемнело.

Потом просветело.

И оказался Иванушка перед некоторой конструкцией.

— Опаньки! — громко удивился Иванушка. — Это что ж за ерундовина такая мегалитических объемов и негуманоидных пропорций?

Сооружение покачнулось и стало поворачиваться вокруг своей оси. Затем в сплошной стене прорезалась дверь, и оттуда выглянула Баба Яга.

— Чую, человечьим духом пахнет! — проскрежетала она, щуря левый глаз. — Добрый молодец пожаловал... Биться будем аль мириться!

— Мириться, мириться, — поспешил выбрать Иванушка, не дождаясь, когда истекут секунды и выпадет вариант по умолчанию. — Ты, бабка, это... знаешь, как пройти на необъявленную метку?

Яга почему-то стыдливо хихикала, но тотчас вернула себе суровый вид.

— Не-а, — сказала она мрачно, — чего не знаю, того не знаю. Но если хочешь в натуре приколоться, могу тебя отправить в цикл с отсутствующим условием выхода.

Иванушка нутром почуял подвох, хоть в программировании был не силен. Видать, добрые силы его хранили и иногда кое-чего подсказывали. А может, скрипт ему на роду был хороший прописан.

— Не пойду! — сказал он как отрезал. — Если есть чего по делу, излагай, а нет — мое почтение, как говорится, окончательный оревуар.

— Ладно, — покладисто буркнула Яга, — по делу так по делу. Значит, если налево отсюда пойдешь, то придешь к Кащею, а если направо — то к Жабьему царю. Но выбором можешь не париться: что так, что эдак придется тебе жениться на царевне-лягушке.

— Вот те раз! — огорчилась Иванушка. — Да жениться я и у себя в деревне мог, за меня любая лягушка пойдет! Мне подвигов хотелось геройских... Ну, мир там спасти от Зла Великого или хотя бы средних размеров... Еще я рассчитывал, что мне придется испытывать нравственные терзания, выбирая, какую сторону Силы принять...

— Обломись, — остудила его геройский пыл Баба Яга. — Это потом когда-нибудь, во второй части. Пока можешь податься с Кащеем. Только учти, он нехило воскресает. Потренируйся сначала на зомби да на скелетишках.

— А-а! — Иванушка махнул мечом и пригорюнился. — Все не так, как надо!

— Еще бы, — понимающе кивнула Яга. — Сказка-то у нас неотложенная.

И тут Иванушка не выдержал, вошел во всю богатырскую глотку:

— Да что это значит, скажи на милость?!

— Ты действительно хочешь знать? — спросила Баба Яга таким тоном, что Иванушка испугался. А

испугавшись, как истинный герой выпятил грудь колесом и гаркнул:

— Хочу!

— Ой дурак... — вздохнула бабка и хлопнула в ладости.

С неба спикировал Змей Горыныч.

— Мамочки мои, — резюмировал Иванушка и попятился.

Змей был поистине ужасен. Кособокий, угловатый, полупрозрачный... Вместо того чтобы приземлиться на поверхность, он завис над ней. Змея подергивало, чешуя его неестественно меняла цвет. Все три шеи выглядели свернутыми. Сделав видимое усилие, Горыныч открыл среднюю пасть и натужно изрыгнул квадратное пламя...

— Не-е-е-ет! — закричал Иванушка.

Змей упал в обморок.

Иванушка оперся о меч, чтобы не последовать его примеру. Меч был прочный, грубый, с убедительно проработанной фактурой. До Иванушки начало доходить.

— И что же, чем дальше — тем хуже? — спросил он.

— Угу, — буркнула Яга. — Моя-то локация, почитай, последняя из проработанных. Дальше одни мороки, фантомы и прогрессивные заглушки...

Бабка протянула ему фланелевую на корявой ладони:

— Скорми-ка вот это Змеюшке, не то совсем загнется болезненный.

Но Иванушка замер, к чему-то прислушиваясь. То ли к бурчанию в пустом животе, то ли к внутреннему голосу, который вдруг пробудился и решил ознакомить героя с дальнейшими действиями по сценарию.

— А знаешь, бабуля, — неожиданно просветил Иванушка, — получается, что задание-то я уже выполнил! Здесь же половина меток не объявлена, половина переменных не описана, а уж циклов с отсутствующим условием выхода — гуляй не хочу!

— И что в том хорошего? — подозрительно спросила Яга.

— А пойду я так просто... по миру прогуляюсь, — ответил Иванушка и небрежно уронил меч на траву. — В рамках принципа неопределенности Гейзенберга.

— Это на каком же ты форуме таких словес набрался, милок? — озадаченно пробурчала Баба Яга, но Иванушка ее уже не слышал, потому что стремительно удалялся, аккуратно ступая по воздуху над травой.

Ибо где же еще, как не в неотложенном мире, у героя есть свобода воли?

Тут и сказке конец.

Оно, как известно, сказка ложь, да в ней намек... А кому намеки без интересу, тому надобно дополнение купить и заплатки скачать, чтоб вышел не огорчительный облом, а самое что ни на есть счастливое завершение.



Компьютерные анекдоты



Стоят парень и девушка перед ЗАГСом.

Девушка: Ну что, зайдем?

Парень: Подожди минутку. Сейчас засейвимся и зайдем.



Разговаривают два приятеля.

— Я вчера раскопывал у отца старые книги, нашел одну с неразрешимым противоречием в названии.

— Это как?

— «Искусство программирования на Фортране».

— И что ты с ней сделал?

— Подарил своей девушке, она сисадмин.



Те же друзья встречаются на следующий день.

— Ну, что ты еще раскопал?

— Да нашел еще одну неплохую книгу, но мне не нужна. Отдал знакомым сатанистам, они очень благодарили... наивные люди!

— А что за книга-то?

— «Язык программирования Ада».



Вовочка опоздал на урок. Не поступав, вваливается в класс, не извиняется, не здоровается, пытается сесть на место.

Учительница: Вовочка! Что надо сказать?! Немедленно выйди и зайди снова — как полагается!

Вовочка: Ну ёлы-палы, и здесь защиту поставили...



Встретились друзья, обмениваются новостями.

— Ты слыхал? Петьяка за десять минут сломал сервер!

— Он такой крутой хакер?

— Нет, он такой идиот!



Вопрос знатокам: Что такое тетраграмматон?

Ответ: RTFM.



Сисадмин выгуливает собачку, встречает приятеля.

— О, ты собаку завел! Как назвал?

— Зухелем.

— Почему?!

— Сейчас поймешь. Зухель, голос!

— Кх-х-х... хр-р-р... хш-ш-ш...



Звонок провайдеру:

— У вас что, сервер упал?

— Упал.

— Ну так поднимите!

— А я не могу, мне врачи запретили тяжелое поднимать.



— Папа, а как вы с мамой познакомились? Ведь тогда ни ICQ не было, ни чатов, ни форумов...

— Сынок, да в то время компьютеров вообще не было...

— Тогда вообще не понимаю, как я на свет появился!



Шутки, намеки и скрытые цитаты часто встречаются в компьютерных играх, но в «Ведьмаке» это не просто дань традиции. «Ведьмак» создавался как продолжение саги Анджея Сапковского, и разработчики старались, чтобы игра унаследовала от нее не только мир и часть персонажей, но и стиль повествования. А одна из характерных черт стиля Сапковского — многочисленные отсылки.

Чтобы понять, о чём идет речь, приведем в качестве примера забавную деталь, неизвестную большинству русскоязычных читателей. В романе «Башня Ласточки» поэт Лютик говорит мимоходом: «Daj acz ja pobrusze, a ty skocz do piwnicy po piwo». Буквально это переводится так: «Давай я буду молоть, а ты сбегай в погреб за пивом». Но человек, хорошо знакомый спольской культурой, непременно усмехнется, прочитав эти слова. А почему?

Да потому, что обязательно вспомнит «Daj acz ja pobruszę, a ty poczywaj»

(«Дай, пусть я повращаю жернова, а ты отдохнёшь») — старейшее известное предложение, написанное на польском языке. В результате польский читатель удовлетворенно улыбается — с мыслью, что и от школьного образования есть какой-то прок. Кроме того, подобные отсылки украшают как роман, так и игру, да еще производят хорошее впечатление на критиков.

Ну как, мы вас заинтересовали? Тогда позвольте представить вашему вниманию нашу скромную коллекцию находок.

О новой рубрике

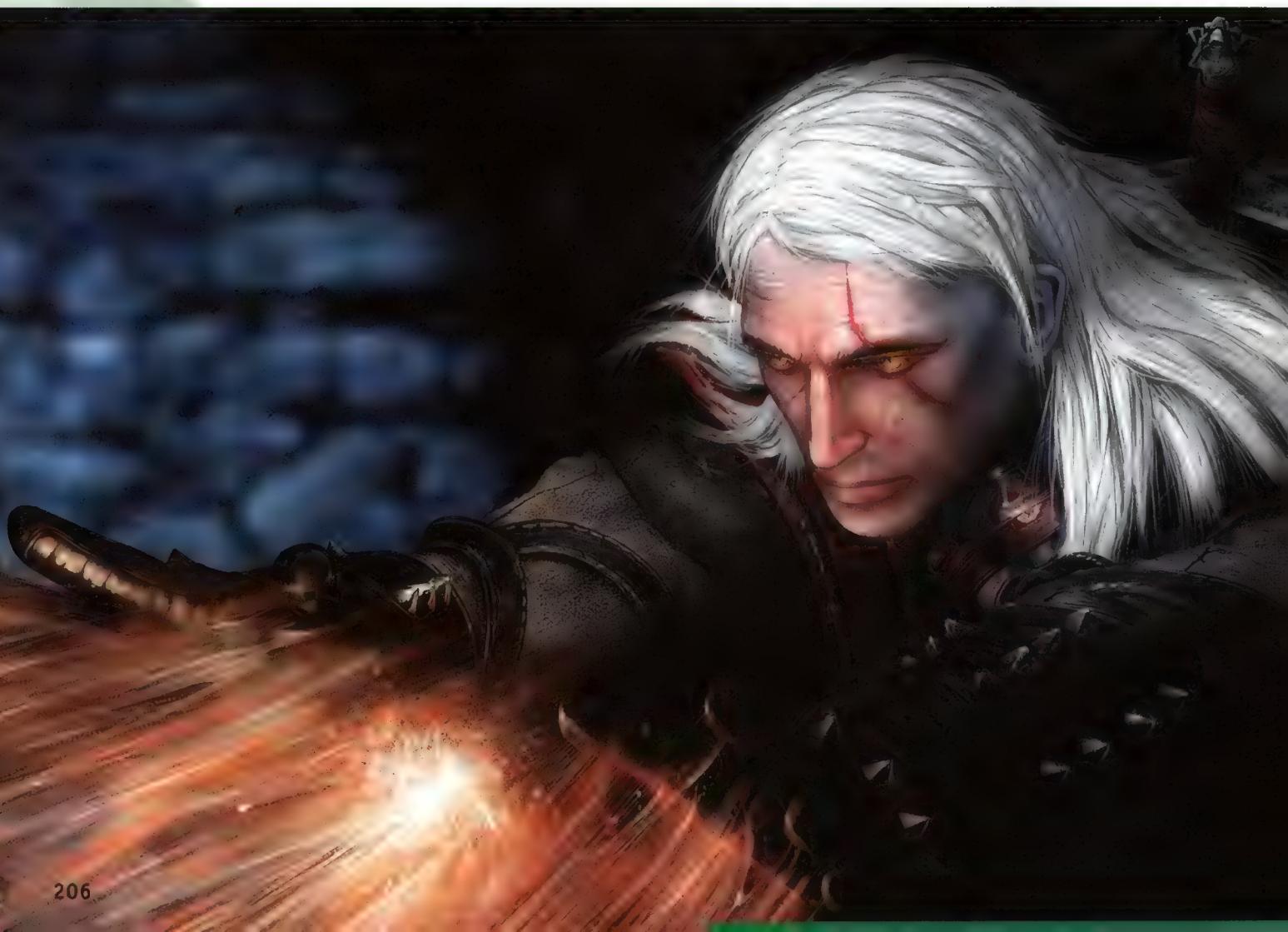
Эта рубрика (вероятно, она будет появляться у нас не каждый номер) сделана для показа «пасхальных яиц» и других параллелей игры с реальностью, литературой, кино, другими играми и так далее.

Попасть сюда сможет не всякая игра — на сегодняшний день большинство игр ограничивает свою связь с остальной жизнью парой узнаваемых картинок или простенькими «пасхалками». Но бывают такие игры, которые просто просятся в «Бюро находок»: например, *Fallout*, *World of Warcraft...* и «Ведьмак».

В них цитаты, пародии, отсылки встречаются в таком количестве, что даже очень внимательному игроку трудно все их обнаружить самостоятельно. Но узнать их стоит — чтобы лучше понять игру и авторский замысел... и вдобавок немножко позабавиться.

Татьяна Гладысь, Виктор Азаров

Цитаты в «Ведьмаке»





А не замахнуться ли нам на Уильяма нашего Шекспира?

Начнем с классических произведений, а уж потом перейдем к поэтам и писателям нашего времени.

Уильям Шекспир

Образованные персонажи нередко цитируют «Гамлета» в переводах Лозинского и Пастернака... но, конечно, переиначивая фразы на свой лад. Вот, например, один наемник как-то обмолвился: «*Тот — караулит, этот — спит, уж так устроен свет*». А простой прохожий мимоходом замечает: «*Подгнило что-то в Темерийском королевстве*».

Главный герой игры Геральт вообще, видать, чувствует духовное сродство с принцем Датским: «*Помочь иль не помочь? Вот в чем ведьмачий вопрос*». Читывал он и шекспировские комедии, о чем свидетельствует его разговор со служащей ратуши: «*Вижу, что ждет меня укращение строптивой...*»

Польские классики

В нашей стране творения великих польских поэтов мало кто знает наизусть, но переводчики бережно перенесли из польской версии игры отсылки к ним. Вот, например, ведьмак и Лютик пытаются пробудить память убитой Алины. Для этого друзья читают дневной нежити — полуодинце — отрывок из поэмы **Адама Мицкевича** о народных очихах «Дзяды»:

Стиснуты зубы, опущены веки,
Сердце не бьется — оледенело;
Здесь он еще и не здесь уж навеки!
Кто он? Он — мертвое тело.

Что любопытно, чуть позже Лютик говорит: «Я напишу об этом эпическую балладу о народных обычаях...»

Кроме того, в игре встречается ссылка на четвертую книгу «Пана Тадеуша» Мицкевича. Самим же сюжетом о двух сестрах создатели игры умело вызывают в памяти поэму **Юлиуша Славацкого** «Балладина», где одна из сестер (Балладина) убивает другую (Алину), когда та собирает малину. Как и в игре...

Но ссылки здесь даются не только на литературные произведения этих авторов. Слова Селины, сестры Алины: «Лучшего, чем Юлиан? Не этого о-как-я-страдаю-за-народ Адама? Издеваешься!» — не только отсылают нас к Адаму Мицкевичу (опять «Дзяды»), но и дают прозрачный намек на, скажем так, непростые отношения между этими классиками.

Эльф Яевинн читает слегка измененное стихотворение «Мимоходом» **Болеслава Лесьмана** в переводе Льва Бондаревского:

За траву и кров
Меж дерев молись,
За чужую кровь,
Сломанную жизнь.

При встрече с Геральтом во время ограбления банка Яевинн находит время побеседовать о минувшем.

«*Аэлирен. Ты слышал историю Аэлирен, ведьмак?*
Шумели и текли народы, вскипела и прошла волна,
И ветер Славы и Свободы вздувал над войском знамена,
И в каждой битве знак особый дела героев освещал.

И страшным блеском покрывал земле не преданные гробы». В польской игре цитируется стихотворение Слоньского, в русской — Багрицкого.

А вот в разговоре Геральта со служащей ратуши по-русски получилось довольно вяло: «*Достань мне с неба луну*». В польской версии здесь приведена цитата из поэта **Александра Фредро**: «*Jeśli nie chcesz mojej zguby, krokodyla kup mi luby*» («Если ты не хочешь моей погибели, купи мне, дорогой, крокодила»). Смысл тот же — человека хотят отшить.

Некийшибко образованный бард читает отрывок из пятого сонета средневекового польского поэта **Николая Семпа Шажинского**:

*И нелюбовь горька, и тяжела отрада
Любви, вводящей мысль послушную в обман,
Ведь, подновляя плоть, непрочный слой румян
Не отодвинет час грозящего распада.*

Сказки

Как и в книге, в игре «Ведьмак» хватает отсылок к сказкам. Помните, друид рассказывает: «Да, была какая-то история про близнецовых, которые превратились в лебедей или в уток, я точно не помню». Здесь нетрудно узнать сказку **Андерсена** «Дикие лебеди»... но можно вспомнить и ее ироничную переработку у самого Сапковского.

А вот задача, поставленная перед ведьмаком в самом начале игры — проводить официантку Риту Шапочкину до дома и защитить ее от волков-баргестов, — уже напрямую отсылает к «Красной Шапочке».

Мифы и религия

Трактирщик выражается весьма высокопарно: «*Разве ж я сторож брату моему?*» И чуть позже произносит: «*Проси, и дастся тебе, ищи и оброящесь*». Это, понятно, все **Библия**.

Однако не христианством единим... Кетер, Бина, Хесед, Мальхут и другие сефиры придумали вовсе не создатели игры и даже не Сапковский. Это древнееврейская мистика **Каббалы**.

Лютик отвечает Геральту: «*Не пойми меня превратно, я страшно счастлив снова беседовать с тобой, но, возможно, тебе лучше было бы остаться там, на Острове Яблонь*». Авалон, он же Остров Яблонь, — мифическая страна мертвых из **кельтских легенд**. Хотя прямо об этом не говорится, получается, что именно туда в конце заключительной книги саги «Владычица озера» Циро увозит на лодке смертельно раненного Геральта вместе с Йенинифэр. Сам Сапковский, к слову, живо интересовался этой темой и написал небольшое исследование, посвященное кельтской истории, мифу о короле Артуре, Граалю и всему, что с ними связано. Оно так и называется — «*Мир короля Артура*» — и содержит массу любопытных фактов.



Более современные произведения

На одной из вывесок в городе Вызима написано: «Ювелирная мастерская Шуттенбаха. У нас каждое кольцо — единственное». А вот тут на память приходит не кто иной, как **Дж.Р.Р. Толкин**. Нам кажется, что создатели «Ведьмака» тоже о нем подумали.

Несмотря на то, что рыболовы есть в одной из новелл Сапковского, во всем сюжете, связанном с подводным городом, чувствуется влияние **Лавкрафта**. И чувство нас не обманывает — девочка-с-Берега цитирует «Некрономикон»:

То не мертвто, что вечность
охраняет,
Смерть вместе с вечностью
порю умирает.

В игровом дневнике, в статье про обортня, сказано: «Барон Вольфштейн спрятал лицо в ладонях. Его сердце бешено колотилось. Вдруг запах крови его жены и детей стал более сильным. Тело барона надулось мускулами, и его великолепное одеяние обрывками осыпалось на мраморный пол. «Любовь моя, ты... ты покрыт шерстью. Ты оборотень! — Баянка побледнела. — А как же наша любовь?» В ответ она услышала ужасающий рык». Даниэль Стилус, «Проклятье барона Вольфштейна и другие истории о любви» — несомненно, пародия на романы писательницы **Даниэлы Стил**.

Стоит вспомнить, что в романах **Реймонда Чандлера** действует детектив Филип Марлоу, и с его коллегой из игры (Реймондом Марлоу) все станет ясно. Впрочем, слово «элементарно» в русском переводе, да еще наркотики заставляют вспомнить также героя Конан Дойла в телеверсии. Несмотря на то, что внешне Реймонд Марлоу на него совсем не похож...

В Дэне Коричневом легко узнать скандального писателя **Дэна Брауна**, и отсылка к его небезызвестному роману очевидна: «Ее распространил некий Дэн Коричневый. Он начал с того, что выдвинул хитро закрученную теорию о проис-

хождении самого слова «Грааль». С трудом продержавшись через несколько страниц его книги, мы узнаем о том, что это на самом деле «Санг-Реаль», что на старшем наречии обозначает «королевская», или «священная» кровь».

Один из главных героев, мальчик Альвин, заявляет: «Мы с Шани сегодня играли в пущишки! Я выиграл!»

Геральт в ответ: «Пущишки? Может, будем жить вместе? Эх-х...»

Мы знаем секрет игры в пущишки. Вот что говорится по этому поводу в **«Винни-Пухе»** в переводе Заходера:

И вдруг из-под моста появилась его шишка, тоже медленно, плавно скользившая вдаль.

— Как интересно! — сказал Пух. — Я уронил ее с той стороны, а она выплыла с этой! Интересно, все шишки так делают?

Он пошел и набрал еще шишек.

Да. Они все так делали.

Тогда он бросил две шишки сразу и стал ждать, какая из них выплынет первой. И одна из них выплыла первой, но, так как они были одинакового размера, Пух не знал, была ли это та, которую он задумал, или другая. Тогда в следующий раз он бросил одну большую, а другую маленькую, и большая выплыла первой, как он и думал, а маленькая выплыла последней, как он тоже думал, так что он выиграл два раза!..

<...>

Так появилась на свет игра, которую потом назвали игрой в «Пущишки», в честь Винни-Пуха, который ее изобрел и научил играть в нее своих друзей».

А вот детишки играют в «Даму и рыцаря»...

Мальчик: «Я буду Борсом!»

Девочка: «А я буду Линделлой!»

Мальчик: «Сладостная Линделла, властительница сердца моего, приемешь ли ты сию брюкву?»

Борса и Линделлу можно встретить в «Колесе времен» Роберта Джордана.



Фильм, фильм, фильм!

Статья в «Бестиарии» о големах содержит любопытную историю: «Один рассеянный маг создал голема, оживил его при помощи Грома Альзура и приказал натаскать воды. Сам же маг с головой погрузился в свои научные книги. Голем безостановочно носил воду, пока не только дом мага, но и весь город не оказался затопленным. Как видите, мои юные adeptы магии, неверное применение орудий труда и отсутствие элементарной подготовки могут привести к трагедии».

Анабель Радфинд. Лекции по технике безопасности магии».

Старики — они как дети... Вы смотрели «Фантазию» **Уолта Диснея**? (Впрочем, сказ о нерадивом ученике мага и без того очень популярен.) Микки-Маус тоже терпеть не мог возиться с ведрами, и хотя голема под рукой не оказалось, метла его успешно заменила. Ну, относительно успешно. Скажем прямо, правильно учитель до поры до времени держал ушастика подальше от магии. Шалости с чародейской наукой до потопа доведут.

Это не единственный мультфильм, «пропитированный» в игре. Кто-то из художников, несомненно, прикипел сердцем к всемирно любимому **«Шреку»**. Две принцессы — Фиона и Аdda — здорово похожи, да и характер у обеих не сахарный.

По классике кинематографа разработчики вообще прошлись, танцуя. Один из крестьян насиживает «Имперский марш» из «Звездных войн», а слова бандита Могилы: «Взгляни-ка на меня как следует... По-твоему, я похож на шлюху? Тогда с какой стати ты пытаешься меня поиметь?» — это цитата из фильма **«Криминальное чтиво»**.





История

Historia est magistra vitae, как известно. К созданию игры старушку тоже привлекли консультантам. Одно из объявлений гласит: «Ты записался добровольцем? Приходи на сборный пункт темерской армии. БМП — Бригада м...звонов-пехотинцев». Читатели Сапковского хорошо знают про БМП, но, кроме того, «Ты записался в добровольцы?» — известная и многократно обыгранная надпись на **плакате времен гражданской войны в России**.

Если вы не пренебрегли статьей в дневнике про Старую Вызиму, то могли увидеть там такой пассаж: «...Фольтест начал длительный процесс перестройки Вызими из деревянного в кирпичный город». Так обычно говорят в Польше про короля **Казимира Великого**: «Застал Польшу деревянной, а оставил каменной». Впрочем, подобный Казимир найдется в каждой стране.

Политика, политика, куда же без нее... Взгляните только на диалог королей Радовида и Фольтеста:

— Моя армия выступит с миссией братской помощи...

— Мне на хрен не нужна никакая братская помощь. Эти слова вызывают плохие ассоциации...

«**Братскую помощь**» СССР оказывал многим странам — Венгрии и Чехословакии, например. У Польши с этим словосочетанием тоже связаны нехорошие воспоминания; тут на ум сразу же приходит Варшавское восстание.

Переместившись во времена чуть менее отдаленные, помянем фразу контрабандиста (и по совместительству главы разведслужбы) Талера «*Non possumus!*». Буквально она переводится как «Мы не можем!», но для поляков имеет особое значение. С этими словами в 1951 году выступили **польские епископы**, протестуя против вмешательства государства в дела церкви. В оригинальной саге, заметим, «*Non possumus!*» произносит король Хенсельт Каэдвенский.



Щас спою...

Лютик на вечеринке цитирует польскую песню:

«*За все ошибки провидения...*» Позже он пытается сочинить поэму для Геральта, чтобы расколдовать полуединцу: «Селина... Знакомые глаза, лица черты. Алина, неужели это ты?.. Что уснуть по ночам Адаму мешает? Это призрак Селины, Селины летает...» В польском слова те же (кроме имен), но на самом деле это блатная песня, исполняемая **Казиком Сташевским** в альбоме «Папа Казика», — наподобие «Гоп-стоп». Приплюснем сюда то, что распевается шаловливый бард на «пиратской» песенке из «Бременских музыкантов». В польском оригинале также есть песня пиратов, но уже из популярного комикса для детей.

Крестьянам в «Ведьмаке» певческое искусство тоже не чуждо. Один из них, говоря: «Эта тревога всегда и везде нас преследовать будет! Мы помним, что было, значит, знаем, что будет», как оказывается, цитирует песню **Яцека Качмарского** «**Предчувствие**».

Да и эльфы... В самом деле, куда же этому народу без музыки? Слова:

«Я выбираю Свободу —
Но не из боя, а в бой,
Я выбираю свободу
Быть просто самим собой».

...взяты из песни **Галича «Я выбираю свободу»**.

В польском есть песня «Я люблю свободу» похожего содержания. Возможно, таким приемом — заменять отсылку к польскому тексту на русскую — стоило бы пользоваться чаще.

Песенка «Я лес рубить привычный...» — несколько измененная и сильно сокращенная (как в оригинале, так и в переводе игры) песня лесоруба из скетча знаменитой английской группы **«Монти Пайтон»**.



0, сколько нам открытых чудных...

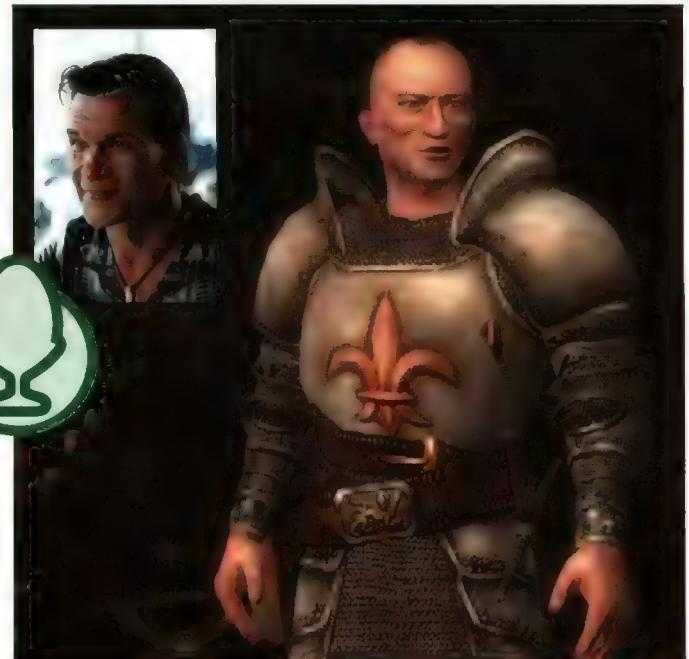
Кое-где используются представления и терминология современной науки. Калькштейн, к примеру, заявляет: «У меня есть новая теория! Алхимическая сенсация! Понимаешь, дорогой мой ведьмак, все, что окружает нас, состоит из крохотных частиц. Настолько крохотных, что мы их не видим. Эти частицы находятся в постоянном движении. Они взаимодействуют друг с другом! Я пока не могу подтвердить это эмпирически, но только пока. Должен быть какой-то способ...» Ему же принадлежат следующие слова: «Он позволит тебе телепортироваться, расщепляя твоё тело на миллиарды частиц, которые переносятся с места на место вне мировой линии в пространстве-времени...»

Кстати, и сама фамилия «Калькштейн» вызывает ассоциации с Эйнштейном, хотя по факту есть такой русско-польский дворянский род с прусскими корнями.

Что в имени тебе моем?

Ведьмак Эскель рассказывает: «Знаешь историю про гнома Альфреда Набеля? Несравненный изобретатель, как и большинство его сородичей. После многих лет исследований он открыл удивительное вещество. Он хотел использовать его в шахтах и каменоломнях. Хоть он был и гений, Альфред так и не смог предвидеть другого применения своего изобретения. Но другие быстро поняли, что вещество, которое может разорвать на куски крепчайший гранит, может разрушать и стены замков. А другие подумывали о том, чтобы использовать его в открытом бою». Легко понять, что это явное указание на **Альфреда Нобеля** — изобретателя динамита.

Патрик из Вейзе — намек на американского актера **Патрика Суэйзи**.



Кулечный боец Анджей Колода рассказывает историю польского боксера **Анджеля Голоты** и его поединка с Майком Тайсоном. Его коллега сообщает нам следующее: «Отправляйся на болота. Там тебя ждет Безымянный». Речь идет о **Nameless One** — персонаже игры *Planescape: Torment*. Что касается других связанных с кулечными боями имен, то, например, Скала (английское Rock) напоминает о **Рокки**.

Герольд, представляющий гостей, упоминает некоторых известных людей, а также сыр. Достаточно процитировать: «Парфюмер Шанель Пятый!», «Мастер Гуччи!», «Советник Дюпон!», «Советник Ришелье!», «Виконт Рональд Дор Блю!» Заявление проститутки: «Джакомо Казано утверждает, что удовольствие от культурного разговора — лучшая прелюдия...» — пожалуй, даже не требует комментариев.

Представителей местного преступного мира пасхальная лихорадка тоже не обошла. Взять, к примеру, бандита **Косаря**. По-польски слово «коса» имеет одно из значений, эквивалентом которого в русском может быть слово «перо», или «кノブ». Еще одного бандита — **Могилу** — в польской версии игры зовут Баранина. Это кличка одного из наиболее влиятельных главарей польской мафии в 1990-е годы.



А также...

«Кажется, у меня начинается тридамский синдром», — жалуется банкир-заложник. Здесь виден явный намек на «**стокгольмский синдром**» — когда

жертвы начинают сочувствовать похитителям. Если помните, в новелле «Меньшее зло» говорится, что в Тридаме тоже брали заложников. Правда, в оригинале тридамским был ультиматум, и заложники убивавшим их захватчикам вряд ли сочувствовали...

Фраза банкира Вивальди: «Вот она, невидимая рука рынка, чтоб ее черт поборал!» — отсылка к понятию, введенному в экономику **Адамом Смитом**.

Купец-социалист, заявляющий: «Я не собираюсь дрожать от страха перед диктатурой, основанной на эксплуатации простого народа!» — явный и сознательно введенный анахронизм; подобные понятия — сравнительно недавнее изобретение.

Друиды с их **Зеленым Маршем** и речью в защиту экосистемы — тоже явный анахронизм. «Мы будем протестовать до тех пор, пока король нас не услышит. Мы уже придумали свои кричалки вроде «Ради прогресса — нет вырубке леса» или «Заштитим права животных», «Мы протестуем против вырубки леса и уничтожения вымирающих видов...», «Мы хотим истребить этих тварей, они угрожают экосистеме».

При виде лозунга рыцаря Ордена: «Хороший эльф — мертвый эльф» вспоминается известная из истории фраза: **«Хороший индеец — мертвый индеец»**.

Мы не останавливаемся отдельно на цитатах из самой саги Сапковского, их настолько много, что перечислить все нет никакой возможности. Упомянем только одну забавную мелочь. Все игравшие в «Ведьмака» наверняка помнят временаами крутящуюся под ногами странную полусобаку-полубэзьяну. Вполне вероятно, что разработчики ее тоже «переселили из книги».

Вот как это чудо природы описывается в «Башне Ласточки» (перевод Е. Вайсброта):

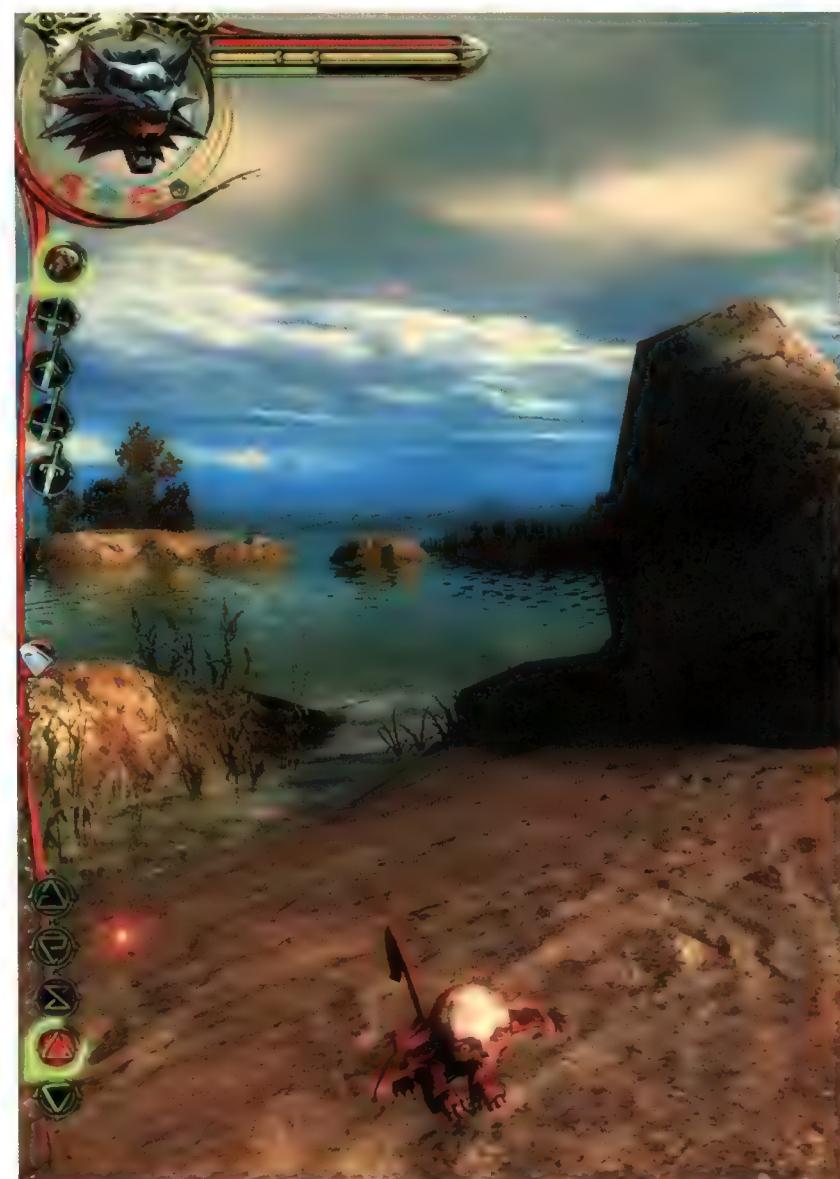
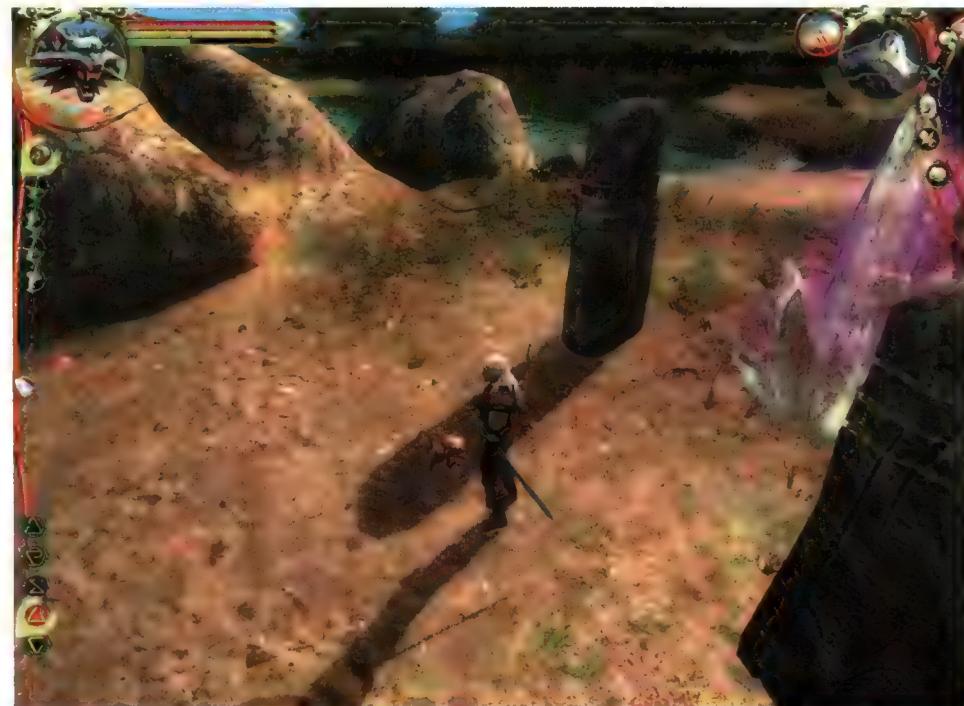
«Что-то вцепилось ему в ногу. Он сдержался, чтобы не отбросить сразу.

Твореньице было небольшое, не больше собачки-пекинеса. Да и немного пекинеса напоминало. Мордочкой. Остальным было похоже на обезьянку. Геральт понятия не имел, что это такое. В жизни не видел ничего подобного.

— Ведь-мак! — визгливо, но вполне четко выговорил пекинесик, спазматически вцепившийся в сапог Геральта. — Ведь-мак! Ведь-мат! Сукин брат!

• • •

Вот и закончилась наша маленькая экскурсия по памятным местам, событиям и людям трех миров. Надеемся, что она доставила вам удовольствие и помогла по-новому взглянуть на игру.



ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ



-212

-214



-216



-220



-226



ЛИНИЯ СБОРКИ

Лучшее оборудование

• Новости

Николай Жогов

Коротко о главном — Важные даты Судебной силой новый лидер среди видеокарт — Готовность номер один ждать процессоры Nehalem осталось недолго — Опасная уязвимость взлом электронного паспорта — Шар и коврик смелые эксперименты Microsoft знания — «Сила» википедии может появиться серьезный конкурент — Новая попытка: Intel возрождает технологию Turbo Memory — Анонсирован новый DirectX: ну, чем порадуете?

212

• Новинки

Николай Жогов

— Мышь Microsoft SideWinder X5 — Корпус Cooler Master HAF 932 — Кулер ThermalRight HR-01 Plus — ЖК-монитор Samsung SyncMaster 2493HM —

214

• Теория и практика

Построение домашней локальной сети

Николай Жогов

Подробное практическое руководство о том, как создать все виды домашних локальных сетей: на основе «витой пары», через электропроводку, Wi-Fi, FireWire и даже USB Link. Кроме того, статья поможет правильно настроить общий доступ в интернет и обеспечить безопасность своей сети.

216

• Тестирование

Компьютер Excimer Rulezz Life

Дмитрий Колганов

Найти готовый компьютер для игр за разумные деньги непросто. Часто производители делают упор лишь на одном из компонентов, забывая про остальные. К Excimer Rulezz Life-A 5339 это не относится. Перед нами сбалансированная система, которая легко справится как с повседневными задачами, так и с играми.

220

Панель инструментов

• Инструменты

Машинные переводчики русского текста

222

Дмитрий Трубчин

Люди склонны заниматься по отношению к программам-переводчикам две полярные позиции. Одни хвалят их, говоря о скором крахе агентств коммерческого перевода. Другие клеймят за частые нелепости, удивляясь, почему эта тупиковая ветвь научной мысли еще не отмерла. И те, и другие ошибаются, ожидая от программы чудес. Мы же в этом обзоре постараемся объективно перечислить плюсы и минусы машинных переводчиков.

Старые игры

на современных компьютерах?

226

Александр Тарасин

У вас случались приступы ностальгии по тем временам, когда пиксели были большими, а игры помещались на дискете? Вы сталкивались с тем, что запустить старинную игру на современном компьютере довольно сложно? Тогда читайте с том, как обойти это препятствие, не доставая с антресолей пропитанный пылью 386-й.

• Графика

Как создать анимированный логотип, часть 2

228

Ренат Мансуров

В первой части нашего иллюстрированного урока по 3D Max мы с вами разобрали основные инструменты. Сегодня вы научитесь освещать и анимировать сцену, а затем совмещать различные слои готового рендеринга, получая в итоге объемный свет и кинематографичную картинку.

• Как и зачем покупать игры через интернет

231

Ирина Шахова

Практически каждый из нас оценил удобство покупок в интернет-магазинах. Но цифровая дистрибуция еще больше упрощает процесс приобретения: лицензионную копию любой игры можно просто скачать! Как наиболее просто, быстро и безопасно получить цифровую копию — рассказывает эта статья.



Новости

Самые актуальные компьютерные события за месяц

С УДВОЕННОЙ СИЛОЙ

Новый лидер среди видеокарт

Компания AMD, как и обещала, выпустила видеокарты Radeon HD 4870 X2 и 4850 X2, нанеся тем самым серьезный удар по позициям NVIDIA. Да, это двухчиповые решения, со всеми свойственными им недостатками, но они обеспечивают большую производительность по сравнению с аналогичными решениями конкурента тех же ценовых категорий.

В основе обеих видеокарт лежит пара чипов RV770, несущих по 800 потоковых процессоров и сообщающихся с памятью по 256-битной шине. Между чипами расположен обновленный коммутатор, наделенный поддержкой PCI Express 2.0. При этом частоты ядер и памяти для Radeon HD 4870 X2 составляют 750 МГц и



3600 МГц соответственно. Высокая скорость памяти обусловлена применением микросхем типа GDDR-5.

У младшей сестры рабочие частоты равны 625 МГц и 2000 МГц — здесь используется более дешевая GDDR-3. Объем памяти в обоих случаях равен 2 ГБ.

Рекомендованная цена флагманской модели составляет 550 долларов, а за Radeon HD 4850 X2 придется отдать 400 долларов. Для столь быстрых видеокарт — не так уж и дорого.

ГОТОВНОСТЬ НОМЕР ОДИН

Ждать процессоры Nehalem осталось недолго

Стали известны новые подробности о грядущих процессорах Intel поколения Nehalem. Как оказалось, компания осталась верна торговой марке Core, и первые процессоры новой архитектуры, известные под кодовым названием Bloomfield, будут относиться к семейству Core i7. Логотипы при этом почти не претерпели изменений.

Анонс первых продуктов должен состояться в четвертом квартале этого года. Рабочие частоты нового модельного ряда будут находиться в диапазоне 2,66-3,2 ГГц. Цена младшей модели составит 284 доллара, а за старшую попросят 1000 долларов. При этом последняя будет относиться к серии «Extreme Edition», что подразумевает наличие свободного множителя.

Напомним, что для новых процессоров потребуется материнская плата, поддерживающая Socket LGA1366. По словам Intel, именно отсутствие подходящих системных плат привело к некоторой задержке анонса Core i7.



ЗНАНИЯ – СИЛА!

У Википедии может появиться серьезный конкурент

Компания Google представила миру бета-версию своей открытой интернет-энциклопедии, которая позиционируется как главный конкурент Википедии. Проект получил название Knol — это сокращение от английского «knowledge» («знание»).

Каждая статья в Knol пишется одним автором, а другие пользователи допускаются к редактированию только с его разрешения. При этом анонимные пользователи в проекте участвовать не могут — Google делает ставку на конкретные личности. Также авторы Knol планируют в будущем размещать на страницах энциклопедии контекстную рекламу и делиться с авторами статей полученными доходами, поощряя тем самым труд эрудитов.

Пока неизвестно, как будут проверяться опубликованные материалы. Поэтому не исключено, что среди статей будет попадаться откровенная чушь, как это бывает в Wikipedia. Посмотреть на проект вживую уже можно по адресу <http://knol.google.com>.

knol A unit of knowledge.

Welcome to Knol
A knol is an authoritative article about a specific topic.
Here are some examples of knols.

КОРОТКО О ГЛАВНОМ



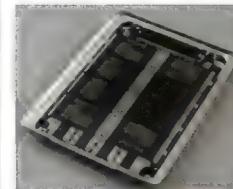
Рабочая группа Khronos Group официально утвердила спецификации графического API OpenGL 3.0.



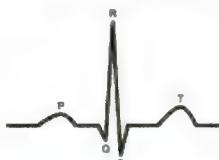
Руководство Futuremark приняло решение блокировать результаты тестов 3DMark Vantage, полученные с использованием видеокарты в качестве физического ускорителя.



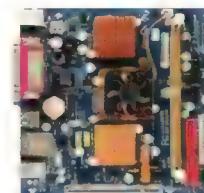
Фирма Plankton начала продажи Nailed — флэшнакопителя, выполненного в виде гигантского гвоздя. За возможность «забить» в компьютер 2 Гб-версию производитель требует тридцать евро.



Компанией BiTMICRO был представлен прототип твердотельного накопителя (SSD) объемом 6,5 ТБ. Скорость чтения/записи устройства достигает впечатляющего значения в 230 МБ/с.



Ассортимент мышей компании ASUS пополнился моделью Vito W1. Главная особенность новинки — возможность измерения пульса пользователя.



Компания Gigabyte выпустила материнскую плату GA-GC230D для Intel Atom, поддерживающую возможность разгона. «Элитная» плата для «сверхбюджетного» ПК — это что-то новенькое.



Устройство Matrox Triple Head2Go Digital Edition обзавелось поддержкой широкоформатных мониторов. Возможны конфигурации из трех дисплеев с разрешениями 1440x900 и 1680x1050 пикселей.



Фирма Thanko начала продажи USB Cooler Keyboard — клавиатуры, у которой в подставку для рук встроено несколько вентиляторов для обдува кистей.

НОВАЯ ПОПЫТКА

Intel возрождает технологию Turbo Memory

Технология Turbo Memory, ранее анонсированная Intel вместе с мобильной платформой Santa Rosa, будет возрождена компанией Intel благодаря выпуску утилиты Turbo Memory Dashboard.

Таким образом компания рассчитывает исправить недостатки своего продукта, который даже по прошествии времени так и не снискал одобрения у пользователей.

Напомним, что инициатива Intel подразумевает установку в систему специальных модулей флэш-памяти, предназначенных для работы с технологией ReadyBoost в среде Windows Vista. Причина неудачи вероятно, в том, что стандартные средства операционной системы вяло справляются с возложенной на них задачей и практически не дают видимых результатов.

Выпущенная утилита Turbo Memory Dashboard так же, как и ReadyBoost, отслеживает обращения системы к файлам при старте приложений и записывает часто используемые данные на флэш-модуль, однако делает это намного эффективнее. Более того, отныне пользователь может самостоятельно копировать в кеш необходимые файлы. Поскольку данные из флэш-памятичитываются быстрее, чем с винчестера, это значительно ускоряет запуск приложений и загрузку ОС.

В связи с возрождением Turbo Memory весьма вероятно, что флэш-модули станут частыми спутниками материнских плат для процессоров Core i7.



АНОНСИРОВАН НОВЫЙ DIRECTX

Ну, чем порадуете?



Компания Microsoft анонсировала новый API DirectX 11. Главный сюрприз заключается в том, что этот интерфейс программирования будет полностью совместим с DirectX 10 и DirectX 10.1.

Итак, что же нас ожидает? По традиции, разработчики обещают упрощение процесса программирования и исправление всех недоработок предыдущих версий. Действительно интересных нововведений два.

Во-первых, в API появится новый тип шейдеров, который позволит использовать видеочип не только как инструмент для работы с графикой, но и как мощный процессор с высокой степенью распараллеливания вычислений. Другими словами, у программистов появится единый инструментарий для использования видеокарт в альтернативных целях.

Другая интересная особенность DirectX 11 — поддержка тесселяции (разбиения) кривыми поверхностями. Таким образом это будет реализовано, пока непонятно, но подобная возможность может вывести геометрическую детализацию объектов на новый уровень.

Работы над новым API должны завершиться к началу следующего года.

Razer
piranha
Gaming Components



ВЫЗЫВАЮ ОГОНЬ
на себя

Наушники с микрофоном Razer Piranha™ разработаны специально для тех, кто живет игрой. Их богатые функциональные возможности обеспечивают реалистичный звук, который удовлетворит потребности самого взыскательного игрока. Будь во всеоружии и держи руку на пульсе.

POWERED BY
RAZER



Новые поступления

Обзор свежих продуктов на компьютерном рынке

Николай Жогов

MICROSOFT SIDEWINDER X5

Компьютерная мышь

Новая мышь SideWinder X5 от Microsoft представляет собой модифицированную версию прошлогоднего хита — SideWinder Mouse. Теперь она слегка изменила внешний вид и лишилась части функций, но по-прежнему весьма привлекательна. Безусловный плюс новики — ее форма. К мыши привыкаешь почти моментально, а работать с ней очень удобно.

Помимо стандартных двух клавиш и колесика на SideWinder X5 расположено шесть дополнительных кнопок. Полноценно запрограммировать можно лишь две из них — те, что должны находиться под большим пальцем. Еще три клавиши по центру, чуть ниже колесика, отвечают за регулировку чувствительности. По умолчанию пользователю предлагается выбор из значений в 400, 800 и 2000 dpi, но специальное программное обеспечение позволяет изменять эти цифры. Наконец, кнопка Quick Launch в задней части устройства позволяет одним нажатием запускать окно настроек мыши в Windows XP либо папку «Игры» (в Windows Vista). Другими словами, пользы от этой кнопки немного.

В отличие от старшей модели, вес SideWinder X5 не поддается регулировке, что вряд ли понравится профессиональным игрокам. Тем не менее новинку можно считать одной из лучших в своем классе. Разве что немного дороже.

Технические характеристики

Соединение: проводное

Интерфейс: USB

Тип сенсора: оптический

Разрешение сенсора: 200-2000 dpi

Количество кнопок: 8 + колесо-кнопка

Цвет: черный

Сколько? 1200 руб.

Где? www.microsoft.com/rus/hardware



COOLER MASTER HAF 932

Компьютерный корпус

Корпуса Cooler Master всегда славились внешним видом и прекрасной функциональностью. Но, выпустив модель **HAF 932**, инженеры компании просто превзошли самих себя!

Внешность получилась грубоватая, но привлекательная: минимум плавных линий и четкость во всех элементах. При этом корпус просто испещрен мелкими вентиляционными отверстиями, улучшающим циркуляцию воздуха. Они повсюду, даже на заглушках. Глобальная перфорация гармонично сочетается с впечатляющим набором вентиляторов. Судите сами: три гигантских 230-миллиметровых вертушек — на передней, верхней и боковой стенках. Помимо этого на задней панели приоткрылся вентилятор 140-мм. Еще пара 120-миллиметровых посадочных мест расположилась на дне корпуса. Большой ветродуй, расположенный сверху, легко заменяется на три по 120-мм, а на боковую панель можно установить еще четыре аналогичных. Размах впечатляет.

Крепления для плат расширения и пятидюймовых устройств выполнены таким образом, что потребность в отвертке отпадает. Корзина на пять жестких дисков позволяет устанавливать и демонтировать винчестеры за считанные секунды.

В корпусе предусмотрено два места для установки блока питания — в верхней и нижней части. При этом на заглушке для БП расположена пара отверстий для шлангов от водяной системы охлаждения. На верхней стенке есть специальное отверстие, которое пригодится для дозаправки, если вы установите в корпус водянную CO Aquagate Max от все той же **Cooler Master**. На панели для фиксации материнской платы пропилено окошко для того, чтобы устанавливать backplate, не разбирая системы.

Cooler Master HAF 932 — бесспорный шедевр.

Технические характеристики

Материал: алюминий

Цвет: черный

Форм-фактор материнской платы:

EATX, ATX, microATX

Внешние отсеки: 6 пятидюймовых

Внутренние отсеки: 5 трехдюймовых

Охлаждение: 230-мм вентиляторы

(три штуки — на передней, верхней и боковой стенках), 140-мм вентилятор (на задней стенке)

Передняя панель: 4x USB 2.0, FireWire, eSATA, microphone, headphones

Разъемы расширения: 7

Габариты корпуса: 230x545x575 мм

Вес: 13,2 кг

Сколько? 5000 руб.



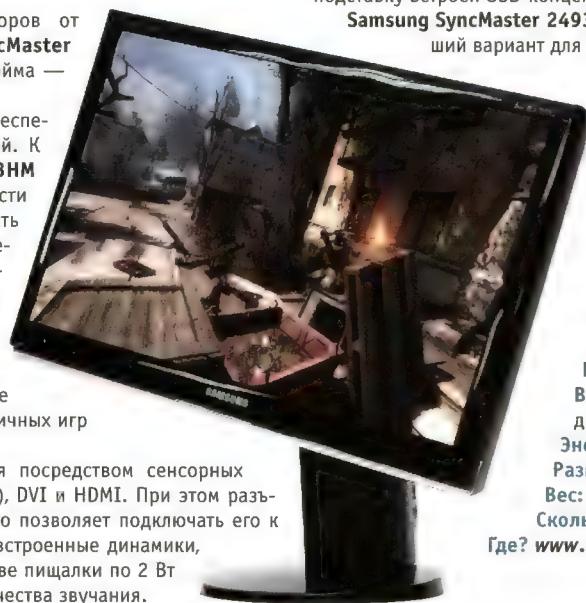
SAMSUNG SYNCMASTER 2493HM

ЖК-монитор

Семейство широкоформатных мониторов от **Samsung** пополнилось моделью **SyncMaster 2493HM**. Внушительная диагональ в 24 дюйма — не единственный плюс новинки.

Основа устройства — TN-матрица, обеспечивающая разрешение 1920x1200 пикселей. К положительным свойствам **SyncMaster 2493HM** можно отнести хорошие показатели яркости и контрастности, отличную равномерность подсветки, а также великолепную цветопередачу: искажения картинки при отображении минимальны. Однако есть и серьезный минус: технология компенсации времени отклика в мониторе не используется, и, как следствие, задержки между сменой цветов пикселей намного превышают заявленное значение в 5 мс. Таким образом, для динамичных игр **SyncMaster 2493HM** не предназначен.

Управление монитором осуществляется посредством сенсорных кнопок. Входов у новинки три: D-Sub (VGA), DVI и HDMI. При этом разъемом DVI поддерживается защита HDCP, что позволяет подключать его к источнику видео HD-качества. Есть также встроенные динамики, но, по традиции, это лишь формальность: две пищалки по 2 Вт не в состоянии обеспечить приемлемого качества звучания.



THERMALRIGHT HR-01 PLUS

Кулер

Башенная конструкция кулера, столь любимая фирмой **ThermalRight**, нашла воплощение в очередном продукте компании, получившем имя **HR-01 Plus**. Новинка не претендует на звание лидера, но продукт это все равно интересный.

Медное основание, шесть тепловых трубок и нанизанные на них прямоугольные алюминиевые пластины в количестве тридцати трех штук — именно из этих компонентов состоит радиатор **HR-01 Plus**. Ничего экстраординарного, но в глаза бросается превосходное качество исполнения. Все элементы плотно соединены друг с другом, а основание и тепловые трубы покрыты никелем, что повышает долголетие конструкции. Отметим также тот факт, что алюминиевые пластины перфорированы: это способствует более эффективному охлаждению при работе в пассивном режиме.

По традиции, заведенной фирмой **ThermalRight**, вентилятор в комплект поставки не входит — его надо покупать отдельно. Благо на крепление для одной 120-мм вертушки производитель все же расщедился. Радиатор **HR-01 Plus** достаточно узкий, так что к нему вполне можно подсоединить сразу два вентилятора. Ибросить тем самым температуру процессора под нагрузкой еще на пару-тройку градусов, вот только второй ветродуй придется крепить подручными средствами.

Производительности нашей новинки в пассивном режиме вполне хватает для охлаждения не разогнанного четырехядерного процессора, при условии нормальной вентиляции компьютерного корпуса. При экспериментах с разгоном без дополнительного вентилятора не обойтись — в этом случае кулер по эффективности выходит на один уровень с лучшими образцами современности.

Технические характеристики

Совместимость: AMD Socket AM2/AM2+, Intel Socket LGA775

Материал радиатора: алюминий, медь, никель

Количество тепловых трубок: 6

Диаметр тепловых трубок: 6 мм

Размеры: 110x60x160 мм

Вес: 600 гр.

Сколько? 1500 руб.

Где? www.xmemory.ru



Отдельно стоит отметить подставку: она позволяет не только регулировать высоту экрана и его наклон, но и разворачивать дисплей в портретный режим и даже поворачивать его вокруг вертикальной оси. Кроме того, в подставку встроен USB-концентратор на два разъема.

Samsung SyncMaster 2493HM хорош, чтобы смотреть кино, но не лучший вариант для игр.

Технические характеристики

Диагональ экрана: 24 дюйма

Тип матрицы: TN

Оптимальное разрешение:

1920x1200

Время отклика: 5 мс

Яркость: 400 кд/м²

Контрастность: 1000:1 (10000:1 — динамический показатель)

Углы обзора: 160/160 градусов (по вертикали / горизонтали)

Интерфейсы: D-Sub, DVI-D, HDMI

Встроенные динамики: 2 двухваттных динамика

Энергопотребление: 100 Вт

Размеры: 566x388x81 мм (без подставки)

Вес: 8,5 кг

Сколько? 18800 руб.

Где? www.meijin.ru



В ТЕСНОМ КОНТАКТЕ

Построение домашней локальной сети

Число пользователей ПК постоянно растет, а вместе с ними все большее распространение получают локальные сети (LAN). Лет десять назад они использовались лишь в государственных учреждениях и игровых клубах, а теперь жители многоэтажных домов зачастую объединяют свои ПК в единую структуру. Если же в одной квартире находится место для двух или более компьютеров, то, вне всяких сомнений, они рано или поздно станут частью одной сети.

Преимущества от подобного единства сложно переоценить. Используя локальные сети, можно обмениваться друг с другом фильмами и музыкой, сражаться в многопользовательских баталиях. Если кто-то из участников LAN оснащен выходом в интернет, то, считай, остальным компьютерам доступ также обеспечен. О том, как приобщиться ко всем этим возможностям, организовав собственную домашнюю сеть, мы сегодня и расскажем.

КЛАССИЧЕСКИЙ ВАРИАНТ



Кабель типа «витая пара» — основа всех проводных сетей.

Начнем с простейшего случая, когда надо соединить пару компьютеров. Для этого необходим правильно обжатый кабель типа «витая пара» и чтобы в каждой из двух систем была хотя бы одна сетевая карта с разъемом RJ45.

На современных материнских платах существует как минимум один встроенный сетевой контроллер. Если он по какой-то причине отсутствует, то купить плату не составит труда — стоят эти устройства нынче очень дешево. Как правило, они выпускаются под разъемы PCI или PCIe 1. На крайний случай можно воспользоваться сетевой картой для USB. При этом крайне желательно, чтобы



На большинстве флагманских системных плат распаяется сразу две встроенных сетевых карты.

Схема обжима сетевого кабеля

Цвет жилы	№ контакта на разъеме 1	№ контакта на разъеме 2
Прямое соединение		
Бело-зеленый	1	1
Зеленый	2	2
Бело-оранжевый	3	3
Синий	4	4
Бело-синий	5	5
Оранжевый	6	6
Бело-коричневый	7	7
Коричневый	8	8
Перекрестное соединение		
Бело-оранжевый	1	3
Оранжевый	2	6
Бело-оранжевый	3	1
Синий	4	7
Бело-синий	5	8
Зеленый	6	2
Бело-коричневый	7	4
Коричневый	8	5

разъем на компьютере соответствовал стандарту 2.0, так как по скорости ранние версии USB ограничены значением 12 Мбит/с, а этого по современным меркам очень мало. Теоретическая пропускная способность нынешних сетевых карт составляет 1 Гбит/с, реже — 100 Мбит/с. Увы, но

реальная скорость соединения всегда будет немного ниже заявленной.

Готовый сетевой кабель нужной длины легко купить практически в любом компьютерном магазине. Однако обжать кабель можно и самостоятельно. Для этого потребуется пара коннекторов RJ-45 и специальный инструмент — **кримпер**. При этом обращаем ваше внимание на тот факт, что обжим может быть выполнен двумя различными путями. Прямое соединение, при котором в одинаковые контакты разъемов вставляются провода одинакового цвета, пригодится для соединения компьютера с коммутатором или концентратором. Для связи между двумя сетевыми картами этот вариант не подходит. Здесь потребуется так называемый перекрестный (crossover) кабель, в котором расположение проводов в двух разъемах будет различным. Поэтому при покупке готового сетевого кабеля обязательно обратите внимание на то, каким образом он обжат.

Соединив перекрестным кабелем две сетевые карты, мы получаем работоспособную сеть из пары компьютеров. В случае, когда драйвера плат установлены правильно, операционная система автоматически определит наличие подключения.

НАС МНОГО!



Коммутаторы позволяют объединять в сеть большое количество компьютеров.

Мы рассмотрели принципы соединения двух компьютеров, но что делать, если в сеть необходимо объединить несколько систем? При построении масштабных проводных сетей вам уже не обойтись без **концентратора** (hub) или **коммутатора** (switch). Эти устройства предстают в роли своеобразного связующего звена: на них располагается несколько разъемов RJ-45, к которым подсоединяются сетевые карты всех клиентов LAN. При этом принципы работы концентратора и коммутатора сильно разнятся.

Если сетевая карта отсылает пакет данных концентратору, то он просто делит и усиливает сигнал так, что его получают все пользователи сети. Однако принимает пакет только та сетевая карта, которой он адресован, а остальные его игнорируют. Очевидно, что, сколько бы ни

было портов у концентратора, одновременно соединиться смогут только две сетевые карты, а при совместной работе нескольких пользователей скорость сети резко падает. К тому же такой подход совершенно ненадежен с точки зрения защиты информации. Благо, концентраторы сегодня можно встретить разве что в старых сетях.

Коммутатор — более продвинутое устройство. Оно умеет анализировать MAC-адреса (unikальные заводские коды) сетевых карт, так что пакеты передаются только между необходимыми устройствами, а остальные каналы остаются свободными. Это значительно увеличивает производительность сети, что особенно актуально при большом количестве пользователей. Коммутаторы различаются между собой по количеству портов и скорости работы. На пропускной способности экономить не стоит — настоятельно рекомендуем брать switch, способный работать на скорости 1000 Мбит/с. Что касается портов, то крайне желательно, чтобы их число незначительно, но превышало количество пользователей сети. Иначе в дальнейшем у вас возникнут проблемы с подключением новых компьютеров.

Следует помнить, что коммутаторы можно соединять между собой — это пригодится при нехватке портов. К тому же добавление в сеть еще одного коммутатора позволяет существенно сэкономить на сетевом кабеле. Например, если в квартире несколько компьютеров, то выгоднее подключить их все к одному коммутатору и уже его соединить с общей сетью здания. Таким образом, с помощью нескольких подобных устройств вполне реально объединить в LAN все компьютеры среднестатистической многоэтажки.

Компьютеры подсоединяются к switch при помощи стандартного обжатого («прямого») кабеля. При этом сами коммутаторы, в зависимости от модели, соединяются между собой как прямым, так и перекрестным кабелем.

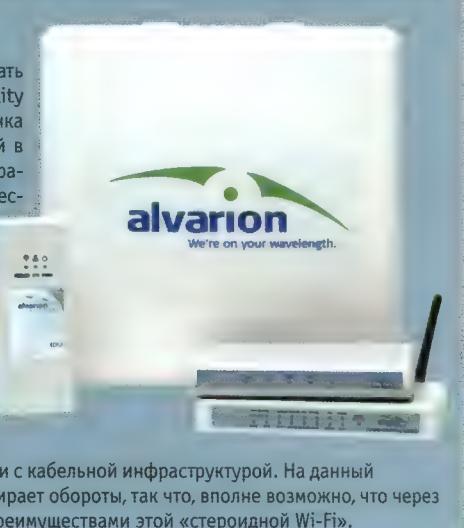
Организовать общий доступ в интернет можно и без дополнительного оборудования. В этом случае все клиенты сети получат выход во всемирную паутину через единственный компьютер, на котором наложен канал связи с внешним миром. Это неудобно, так как искомый компьютер должен быть все время включен. Куда разумнее приобрести маршрутизатор (router) — устройство, в обязанности которого входит передача и распределение интернет-трафика между клиентами сети. Обычные маршрутизаторы оснащены специальным входом для сетевого кабеля, через который будет обеспечиваться выход в Интернет. Существует также особый класс устройств, сочетающих в себе router и ADSL-модем, благодаря чему к ним можно подключать обычный телефонный кабель, по которому осуществляется ADSL-соединение. Очень часто маршрутизатор и коммутатор объединены в одно устройство.

ВИЛКА, РОЗЕТКА... ГОТОВАЯ СЕТЬ

Оригинальной альтернативой может стать сеть на основе адаптеров HomePlug. Они позволяют объединять компьютеры в локальную сеть через... электропроводку. В рамках технологии HomePlug на традиционный электрический ток (50 Гц) накладывается сигнал высокой частоты: от 1 до 30 МГц со слабой энергией, менее 0,5 В. Таким образом, специальные устройства могут принимать и декодировать сигнал на значительном расстоянии от его источника. В то же время на работе обычного оборудования это никак не сказывается.

МАКСИМАЛЬНОЕ ПОКРЫТИЕ

Эволюционным развитием Wi-Fi можно считать технологию WiMAX (Worldwide Interoperability for Microwave Access). Если младшая сестренка используется в основном для небольших сетей в пределах одного здания, то WiMAX просто поражает своим размахом. Данная технология обеспечивает передачу данных при скорости 70 Мбит/с на расстояние до 50 километров. При этом условие прямой видимости — необязательно. Одна базовая станция, укрепленная на крыше высокого здания, способна обслуживать сотни клиентов на площадях в десятки квадратных километров. С помощью десяти-двадцати базовых станций становится реальным объединить в единую сеть крупный город. Не менее актуальна WiMAX и для небольших поселений, испытывающих трудности с кабельной инфраструктурой. На данный момент перспективная технология активно набирает обороты, так что, вполне возможно, что через несколько лет мы будем вовсю наслаждаться преимуществами этой «стериодной Wi-Fi».



■ Devolo dLan 200 AV — сетевой адаптер стандарта HomePlug AV.

Существуют три версии HomePlug: 1.0, 1.0 Turbo и AV с максимальной пропускной способностью 14, 85 и 200 Мбит/с соответственно. Очевидно, что для построения сети лучше использовать адAPTERЫ стандарта HomePlug AV. Правда, стоит учитывать, что их реальная пропускная способность всегда в несколько раз ниже заявленной. Если же в сети одновременно взаимодействует более двух адаптеров, то скорость делится равномерно между текущими соединениями.

Устройства для организации сети HomePlug очень похожи на обычные адAPTERЫ питания, вроде тех, что используются модемами или принтерами. Единственное внешнее отличие — из HomePlug-адаптера не выходит силовой кабель. Из него вообще ничего не выходит — помимо вилки на устройстве есть лишь разъем RJ-45 для сетевого кабеля. Да, забыли сказать: адAPTERЫ HomePlug соединяются с сетевой картой и без нее работать не могут. В продаже можно найти модели, которые подключаются по разъему USB, но это редкость.

Иногда HomePlug-адAPTERЫ объединяют с коммутаторами. Подобные устройства подойдут для соединения двух сегментов сети, расположенных на значительном расстоянии друг от друга.



■ D-Link DWL-2200AP — пример типичной точки доступа.

Главный плюс технологии HomePlug в том, что нет необходимости в прокладывании сетевого кабеля. Провод потребуется только для соединения сетевой карты и адAPTERА. Другое очевидное преимущество — большая зона действия адAPTERов. Для подобных устройств нормой считается дальность в 300 метров. Кроме того, владельцам ноутбуков приглянется возможность подключения к LAN из любой части дома, в которой есть электрическая розетка. Лицам, опасающимся за сохранность данных, бояться нечего: адAPTERЫ HomePlug поддерживают автоматическое шифрование данных по алгоритму DES, что значительно усложняет перехват сигнала.

Есть у технологии и недостатки. Распространение сети по электропроводке ограничивается электрическим щитком с предохранителями. Так же высокочастотные сигналы плохо проходят через источники бесперебойного питания и сетевые фильтры. Ну и самый главный минус: цена на адAPTERЫ HomePlug непомерно высока. Пара таких устройств обойдется примерно в 5000 рублей. Стоит ли это удовольствие таких денег — решать вам.

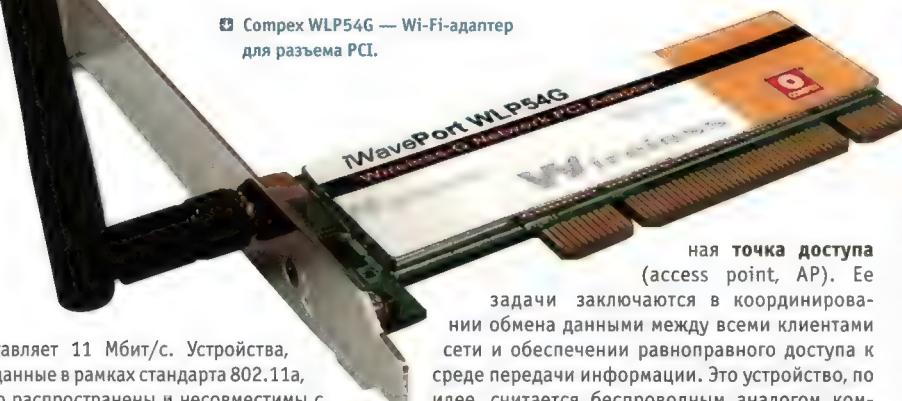
БЕЗ ПРОВОДОВ

В последнее время все большее распространение получают беспроводные сети на основе технологии Wi-Fi. На сегодняшний день существуют три официальных сетевых стандарта: 802.11a, 802.11b и 802.11g. Оборудование, поддерживающее стандарты 802.11a или 802.11g, обеспечивает теоретическую пропускную способность в 54 Мбит/с, а для 802.11b скорость передачи данных



■ TP-Link TL-WR542G — маршрутизатор, коммутатор и точка доступа. Три в одном.

■ Compex WLP54G — Wi-Fi-адаптер для разъема PCI.



составляет 11 Мбит/с. Устройства, созданные в рамках стандарта 802.11a, мало распространены и несовместимы с сетями 802.11b и 802.11g. Поэтому разумнее отдать предпочтение оборудованию типа 802.11g.

Отдельного упоминания заслуживает стандарт 802.11n. Он еще не утвержден окончательно, однако в продаже полно устройств, его поддерживающих. По сравнению с предшественниками новый стандарт обеспечивает большую зону покрытия и высокую пропускную способность (до 300 Мбит/с). Правда, стоит подобное оборудование недешево. Вдобавок из-за отсутствия четкого стандарта устройства 802.11n от разных производителей зачастую не дружат друг с другом. Так что если вы собираетесь строить сеть стандарта 802.11n, то позаботьтесь о том, чтобы соответствующие сетевые устройства были от одного и того же производителя.

Прелесты Wi-Fi заключаются в том, что сигнал может спокойно проходить через бетонные преграды — вам не придется дырявить потолки и стены для прокладки сетевого кабеля. При этом дальности действия оборудования хватит, чтобы объединить все устройства в пределах одной квартиры.

Существует два режима функционирования беспроводных сетей: **Ad Hoc** и **Infrastructure**. Ad Hoc (он же «peer to peer») предназначен для соединения компьютеров без использования центрального устройства. В этом режиме можно, к примеру, соединить два компьютера с помощью пары Wi-Fi-адаптеров. Как правило, эти устройства выпускаются в виде USB-брелков или плат расширения с разъемами PCI или PCIe 1. Дорогие материнские платы часто уже обладают встроенным адаптером Wi-Fi, да и многие ноутбуки оснащены подобными устройствами с рождения.

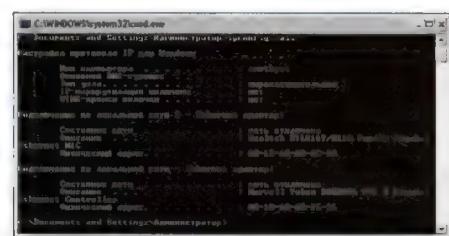
Режим Infrastructure подходит для создания сети из нескольких компьютеров. Для функционирования подобной структуры потребуются не только адAPTERы Wi-Fi, но и беспровод-

ная точка доступа (access point, AP). Ее задачи заключаются в координировании обмена данными между всеми клиентами сети и обеспечении равноправного доступа к среде передачи информации. Это устройство, по идеи, считается беспроводным аналогом коммутатора. Если радиуса действия беспроводной сети недостаточно, то всегда можно добавить несколько промежуточных точек доступа. Однако каждая новая AP, работающая в режиме моста, снижает скорость соединения в два раза. Чем больше компьютеров подключено к одной access point, тем ниже пропускная способность, так как она делится между активными адаптерами. Кроме того, если в радиусе действия точки доступа находятся другие сети Wi-Fi, то они также будут негативно сказываться на скорости соединения. Внешние AP оснащаются разъемом RJ-45, так что их легко соединить с обычной проводной сетью. В исполнении USB или PCI эти устройства стоят дешевле, но брать их мы не рекомендуем.

Для защиты информации от перехвата в сетях Wi-Fi используется шифрование данных. Самым популярным считается стандарт **WEP**, в котором пакеты шифруются с помощью 40- или 104-битного ключа. Сам ключ представляет собой слово длиной 5 или 13 символов соответственно. Однако WEP ненадежен, и его очень просто взломать. Стандарты **WPA** и **WPA2** обладают куда большей криптографической стойкостью, так как в них используется протокол **TKIP** (Temporal Key Integrity Protocol), который обновляет ключи перед каждой сессией шифрования.

Цена на приличную точку доступа колеблется в диапазоне от 800 до 1200 рублей, а за простенький Wi-Fi-адаптер придется отдать около 500 рублей. Таким образом, сеть Wi-Fi обойдется дороже обычной проводной LAN, да и пропускная способность у нее ниже. Однако все это компенсируется удобством использования: отсутствие проводов сильно упрощает жизнь. В своем нынешнем виде технология Wi-Fi выглядит крайне привлекательно. Однако мы рекомендуем выбирать классику в виде проводных сетей и не использовать Wi-Fi без крайней на то необходимости.

КОПАЕМСЯ В НАСТРОЙКАХ



■ Командная строка — ваш верный спутник при тестировании сети.

Определившись с конфигурацией, следует составить список необходимого оборудования. К этому вопросу надо подходить с особой тщательностью, вникая в характеристики того или иного устройства. Учитывать надо все, включая тип кабеля, используемый для соединения устройств между собой.

Если вы планируете построить достаточно крупную сеть, то есть смысл одновременно использовать как проводные, так и беспроводные соединения. Например, ничто не мешает объединить все устройства в пределах одной квартиры с помощью технологии Wi-Fi, а беспроводную точку доступа соединить с коммутатором или маршрутизатором посредством сетевого кабеля. Не стоит пренебрегать гибридными устройствами, объединяющими в себе сразу несколько типов сетевого оборудования. К примеру, в некоторых случаях есть смысл приобрести беспроводной роутер, сочетающий в себе маршрутизатор, коммутатор и беспроводную точку доступа. Подобные «универсалы» снизят ваши финансовые затраты, да и пользоваться ими удобнее. И еще: старайтесь использовать оборудование от одного производителя. Это поможет избежать некоторых проблем с совместимостью.

После того как нужное оборудование куплено, а все компьютеры соединены между собой, настает этап настройки сети. Прежде всего, для нормальной работы надо, чтобы у каждого сетевого устройства был свой уникальный IP-адрес, а маска подсети у всех клиентов совпадала. Для надежности эти значения лучше присвоить вручную, однако намного проще доверяться операционной системе: **Windows XP**, равно как и **Windows Vista**, обладает встроенными средствами для автоматической конфигурации локальной сети. IP-адрес сетевого адаптера прописан в окне «Состояние» соответствующего подключения.

Для проверки работоспособности сети вам, скорее всего, понадобится команда **ping x.x.x.x**, где «x.x.x.x» — IP-адрес одного из компьютеров. Если ваш ПК получает отклик, значит, связь с устройством, которому присвоен этот



■ Настройка точки доступа и маршрутизатора производится из окна браузера.

IP-адрес, налажена. Перед тестами не забудьте отключить брандмауэр. Другая полезная команда — **ipconfig /all**, которая показывает MAC-адреса установленных в системе сетевых устройств. Эти данные могут пригодиться вам в дальнейшем. На всякий случай напоминаем, что строка для набора команд запускается через «Пуск» — «Выполнить» — **cmd**.

Если в вашей сети есть маршрутизатор или точка доступа, то их, конечно же, необходимо настроить. В большинстве случаев, чтобы добраться до опций, достаточно вбить в адресную строку браузера IP-адрес устройства (эти данные прописаны в инструкции пользователя). Там же находятся имя пользователя и пароль, необходимые для аутентификации. Настройки, к которым получает доступ пользователь, во многом зависят от модели устройства и даже его прошивки. Тем не менее мы предоставим вам примерный список настраиваемых параметров.

Начнем с маршрутизатора. Во-первых, убедитесь, что на устройстве включен протокол **DHCP**. Во-вторых, вам надо настроить соединение с Интернетом. В список параметров входят личные данные, вроде имени пользователя, пароля и MAC-адреса. Однако самое интересное — это настройки доступа для клиентов вашей сети. Как правило, маршрутизаторы могут работать согласно расписанию и блокировать доступ по IP и MAC-адресам, запрашиваемым сайтам и так далее. Многие устройства умеют ограничивать доступ в Интернет для конкретных приложений. Часто маршрутизаторы обладают встроенными средствами по отражению различных сетевых атак. Словом, грамотно настроенный router существенно упрощает жизнь его владельцу.

При настройке точки доступа прежде всего следует определиться, в каком режиме она будет работать. Самый простой режим — **Access Point**. При этом устройство выполняет свои основные функции, то есть выступает в роли моста между проводной и беспроводной частями LAN либо служит для объединения беспроводных компонентов сети. В режиме **AP Client** точка доступа начинает работать в качестве

обычного Wi-Fi-адаптера и не может использоваться для объединения клиентских компьютеров в общую сеть. Прочие режимы используются крайне редко, так что не будем заострять на них внимание.

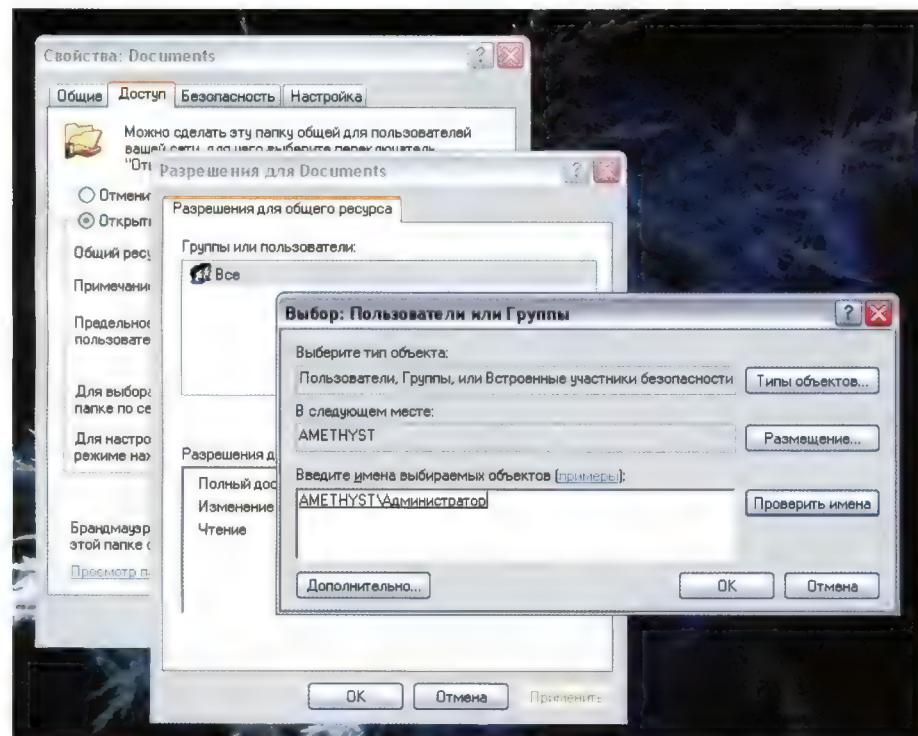
Другие важные параметры: имя беспроводной сети (SSID), алгоритм шифрования данных и используемый канал связи. Для нормального функционирования сети эти параметры должны совпадать для точки доступа и всех Wi-Fi-адаптеров. Еще одна полезная настройка — фильтрация по MAC-адресам. Активировав эту функцию, можно заставить access point общаться лишь с теми адаптерами Wi-Fi, MAC-адреса которых вы указали.

ДА ЗДРАВСТВУЕТ КОММУНИЗМ!

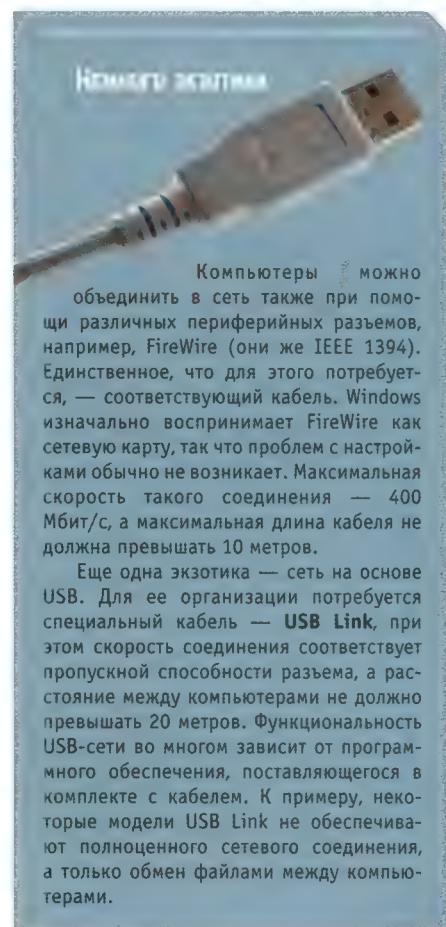
Если вы надумали отказаться от маршрутизатора и решили использовать для общего подключения к Интернету обычный компьютер, то приготовьтесь настроить его соответствующим образом. Для этого потребуется зайти в «Свойства» используемого интернет-подключения и открыть вкладку «Дополнительно». После этого установите флажок напротив надписи «Разрешить другим пользователям сети использовать подключение к Интернету данного компьютера» и, по желанию, «Устанавливать вызов по требованию». Последнее позволит клиентам сети самостоятельно устанавливать и разрывать соединение со всемирной паутиной.

Учтите, что, хотя клиенты сети обладают собственными IP-адресами, провайдер видит лишь IP компьютера, выступающего в роли маршрутизатора. Это может привести к определенным проблемам. Например, если один из пользователей вашей сети повел себя на форуме или игровом сервере некорректно, то его IP будет заблокирован, а вместе с этим доступ закроется всем клиентам LAN.

В заключение рассмотрим организацию общего доступа к папкам. В Windows XP для этого достаточно войти в «Свойствах» интересующей папки, выбрать вкладку «Доступ» и поставить флажок напротив надписи «Открыть



Продвинутые настройки общего доступа к файлам в Windows XP изначально недоступны.



Компьютеры можно объединить в сеть также при помощи различных периферийных разъемов, например, FireWire (они же IEEE 1394). Единственное, что для этого потребуется, — соответствующий кабель. Windows изначально воспринимает FireWire как сетевую карту, так что проблем с настройками обычно не возникает. Максимальная скорость такого соединения — 400 Мбит/с, а максимальная длина кабеля не должна превышать 10 метров.

Еще одна экзотика — сеть на основе USB. Для ее организации потребуется специальный кабель — **USB Link**, при этом скорость соединения соответствует пропускной способности разъема, а расстояние между компьютерами не должно превышать 20 метров. Функциональность USB-сети во многом зависит от программного обеспечения, поставляющегося в комплекте с кабелем. К примеру, некоторые модели USB Link не обеспечивают полноценного сетевого соединения, а только обмен файлами между компьютерами.

общий доступ к этой папке. Здесь же можно задать имя, под которым эта папка представлена перед другими клиентами сети. Разрешать изменение файлов в большинстве случаев не рекомендуется: любой пользователь сможет удалить содержимое папки или записать в нее какую-нибудь гадость. Вместо этого лучше создать специальный каталог (например, «Upload»), предназначенный для входящих данных, и уже в нем разрешить изменение файлов по сети. Для активации более продвинутых инструментов разграничения доступа необходимо зайти в любом каталоге в «Сервис» — «Свойства папки» и во вкладке «Вид» убрать галочку напротив надписи «Использовать простой общий доступ к файлам». Теперь во вкладке «Доступ» можно настраивать права для каждого из клиентов сети. В Windows Vista контролю доступа к папкам уделено куда больше внимания, но основные принципы остались неизменными.

Также вы можете настроить общий доступ к принтеру. Соответствующая опция находится в «Свойствах» устройства. На других компьютерах, подключенных к той же локальной сети, сетевой принтер, скорее всего, сам появится в меню принтеров. Если этого не произошло, то устройство можно добавить вручную с помощью «Мастера установки принтеров».

Разумеется, все нюансы, связанные с построением сети, учесть невозможно, но основные моменты мы рассмотрели. Этих знаний вполне достаточно для организации небольшой компьютерной коммуны в пределах одной или нескольких квартир. Напоследок нам остается лишь пожелать вам удачи в этом нелегком, но крайне полезном деле.



Excimer Rulezz Life-A 5339

На что способен трехъядерный процессор?

Найти готовый компьютер для игр за разумные деньги непросто. Часто производители делают упор лишь на одном из компонентов, забывая про остальные. К Excimer Rulezz Life-A 5339 это не относится. Перед нами сбалансированная система, которая легко справится как с повседневными задачами, так и с играми.

Технические параметры

Процессор	AMD Phenom 8450 (Socket AM2+, 2,1 ГГц, 1,5 МБ L2, 2 МБ L3)
Кулер	стандартный
Материнская плата	MSI K9N6PGM2-V (NVIDIA MCP61, Socket AM2, DDR2-800, PCIe, PCI, FDD, IDE, SATA, RAID, Sound, USB, FireWire, GbLAN, ATX)
Память	APOGEE DU1G64082-800P00B 2x1024 МБ (800 МГц)
Видеокарты	Sapphire HD 3870 512 МБ (AMD Radeon HD 3870, PCIe x16)
Жесткие диски	Hitachi DeckStar HDP725032GLA380 320 ГБ (SATA II, 7200 об/мин, 8 МБ)
Оптический привод	LG GSA-H55N Black (SATA)
Блок питания	InWin PowerMan IP-S450Q3-0 500W (500 Вт)
Корпус	SuperCase Tc4585 (ATX, USB, аудио, LED)
Дополнительно	Кард-ридер, Microsoft Windows Vista Home Basic, ESET NOD32
Цена, руб.	20000

СКРОМНЫЙ, НО ФУНКЦИОНАЛЬНЫЙ

Внешний вид Rulezz Life-A 5339 стандартен: черный корпус с форм-фактором Middle Tower и серебристой окантовкой на лицевой стороне. Скромный дизайн разбавляют лишь фирменные наклейки и кард-ридер. У основания корпуса расположены дополнительные USB- и аудиоразъемы.

Внутри установлен трехъядерный процессор **AMD Phenom 8450**, работающий на частоте 2,1 ГГц. Объем оперативной памяти — 2 ГБ, ее скорость — 800 МГц. Все это богатство базируется на материнской плате с мультимедийным чипсетом **NVIDIA nForce 6100**. Многоканальный звук обеспечивает встроенный чип от **RealTek**. Видеокарта под стать системе: **AMD Radeon HD 3870** в исполнении от **Sapphire**. А вот жесткий диск подкачал: его объем равен 320 ГБ, что по современным меркам весьма скромно. Разумеется, не обошлось без пишущего DVD-привода. Питается система от 500 Вт блока компании **InWin**.

Компьютер очень тихий. Производитель обошелся одним 80-мм кулером и направляющей трубкой над процессором. ЦП Phenom 8450 греется слабо — всего 45 градусов под нагрузкой, — так что у штатного кулера нет причин для лишнего шума.



Игровые тесты

Crysis 1.2.1 (DirectX 10)			
Разрешение	1280x1024	1600x1200	1920x1260
High + AF 16x	19,2	16,1	12,7
Devil May Cry 4 Benchmark (Scene 2)			
Разрешение	1280x1024	1600x1200	1920x1200
Max + AF 16x	61,8	52,4	45
Max + AF 16x, AA 4x	43	38,2	30,2
Call of Duty 4: Modern Warfare 1.7			
Разрешение	1280x1024	1600x1200	1920x1200
Max + AF 16x	89,8	61	52,2
Max + AF 16x, AA 4x	48,8	37,4	32

PCMark05 1.2.0

CPU	Memory	HDD	Overall
5576	3662	6107	7187
3DMark06 1.1.0			
SM 2.0	SM 3.0	CPU	Overall
3952	4327	2345	9283

КРЕПКИЙ СЕРЕДНЯЧОК

Компьютер работает под управлением **Windows Vista Home Basic**. Rulezz Life-A 5339 хорошо показал себя в играх. При максимальных настройках и разрешении до 1600x1200 в **Devil May Cry 4** и **Call of Duty 4** мы получили стабильные 50 кадров в секунду. Высокие настройки **Crysis** испытуемому не по зубам, но на среднем уровне играть можно без проблем. В **PCMark05** компьютер получил достойные 7000 очков, а в **3DMark06** покорил планку в 9000 полугаев.

• • •

Цена вопроса — 20000 рублей. Дополнительно компьютер комплектуется уже упомянутой **Windows Vista Home Basic**, а также антивирусом **ESET NOD 32** и ознакомительной версией **Microsoft Office Ready**. Вдобавок Excimer предоставляет пользователям трехлетнюю гарантию на все комплектующие и не препятствует самостоятельной модернизации компьютера.

Отметим, что трехъядерный процессор от AMD хорошо справляется и с мультимедийными задачами вроде кодирования видео или звука.



Main unit with PWM and
Fan Speed Controller.



8 high performance
heat pipes.

www.coolermaster.com

Москва:
ПИРИТ тел (495) 785-55-54
Зеон (495) 955-51-99
НИКС (495) 974 33 33
Оланд (495) 788-19-18
Санрайз (495) 542-80-70
Сеть компьютерных магазинов Неотор
(495) 223-23-23
СтартМастер (495) 785-85-55
Шедрин (495) 784-72-34
FORMOZA (495) 234-21-64
NT Computer (495) 363-93-93
GSM COMPUTERS (495) 540-91-88

Merlion (495) 981-84-84
Объединённая розничная сеть POLARIS
и Техмарт-Компьютерс (495) 755-55-57
Санкт-Петербург:
EUCLID (812) 702-43-00
Компьютер-Центр КЕЙ (812) 074
Компьютерный Мир (812) 333-00-33
РИК (812) 327-34-10
Калининград:
Новая Система (4012) 728-33-3
Воронеж:
PET (4732) 77-93-39

Иркутск:
Комтэк (3952) 25-83-38
Нижний Новгород:
Санрайз (8312) 19-44-62
Уфа:
Сеть магазинов КламаС
(3472) 91-21-12
Екатеринбург:
NT Computer (343) 379-31-68
Ростов-на-Дону:
NT Computer (863) 295-30-20
Новосибирск:
NT Computer (383) 344-99-04

Обрети силу V8

Мощь табуна лошадей, подчиняющая
своей воле сколь угодно горячий
процессор. Комбинация 4 радиаторов с
восемью тепловыми трубками. Чёткий
контроль оборотов 120 миллиметрового
вентилятора, впечатляющий дизайн.

Программные коллекции номера

Машинные переводчики русского текста

Чтобы перевести экзотическое иностранное слово, сегодня уже не обязательно сдувать пыль с толстенных многотомных словарей. Достаточно набрать его на клавиатуре, и вы разом получите сонм сведений о нем. Именно за счет удобства использования электронные словари побеждают свои бумажные аналоги. Однако суть их остается прежней. Принципиальный же шаг вперед был сделан в 40-х годах XX века, когда родилась на свет первая система машинного перевода. Много воды утекло с тех пор, но сравнялись ли за это время автоматические переводчики с человеком? Отнюдь нет. И все же им можно найти применение.

Нет ничего такого, что нельзя было бы извратить плохим пересказом.

Теренций Публий

Однако вот беда — ныне люди склонны заниматься по отношению к машинным переводчикам две полярные, однако равно порочны позиции. Одни преувеличивают их достоинства и говорят о скромном крахе всех агентств коммерческого перевода. Другие клеймят позором за частые нелепости и удивляются, почему эта туниковая ветвь научной мысли еще не отмерла. И те, и другие ошибаются, ожидая от программы чудес. Мы же в этом обзоре постараемся объективно перечислить плюсы и минусы машинных переводчиков как в целом, так и отдельно взятых. Ведь при здравом подходе они становятся хорошим подспорьем в преодолении языковых барьера, с которыми ежедневно сталкиваются многие компьютерные пользователи.

НЕ ПЕРЕВЕЛИСЬ ЕЩЕ ПЕРЕВОДЧИКИ НА РУСИ

Чего точно не стоит ждать от любой из приведенных в нашем обзоре программ, так это художественного перевода. Устойчивые идиоматические выражения, сложное построение предложений — самое слабое место прямого компьютерного ума. Ему подавай технические или канцелярские тексты, где все стройно, чинно и гладко. Будь у каждого слова в языке всего одно значение, машинным переводчикам жилось бы куда легче.

Но благодаря программам-переводчикам можно быстро перевести несколько абзацев, а то и страниц текста, чтобы уловить его общий смысл. Не нужно платить переводчику или полчаса сидеть со словарем. Достаточно нажать кнопку и секунду подождать. Однако на приятное расслабляющее чтение рассчитывать не приходится. Придется пораскинуть мозгами, чтобы разгадать помыслы электронного толмача. Порой кажется, что язык перевода — нечто среднее между эсперанто и тарарабарщиной: понятно сразу все и всем, но ничего и никому.

Легко обнаружить одну закономерность: чем примитивней первоисточник, тем точнее будет машинный перевод. Так что, если вы сами сочиняете текст, который хотите впоследствии перевести, придерживайтесь трех правил:

- Пишите просто, без пословиц поговорок и двусмысленностей;
- Пишите четко, без громоздких конструкций, причастных и деепричастных оборотов и всяческих свойственных русскому языку мудрствований;
- Придерживайтесь коротких предложений с прямым порядком слов. И наконец пишите правильно, программа и без того еще наделает ошибок.

Основное отличие разных программ в нашей подборке — качество перевода. Но лучше один раз его увидеть, чем сто раз о нем услышать. Мы приглашаем вас поэкспериментировать с предложенными программами, а сами дадим их краткие характеристики.



❶ Русский русского завсегда поймет...



❷ ...но как быть с остальными?

ЯЗЫК ДЛЯ ИНОПЛАНЕТАН

С попыток придумать универсальный язык для людей и началась история «искусственных наречий». Освобожденный от непереводимых идиом, состоящий из логически классифицируемых понятий и правил, в которых нет исключений, такой язык стал бы основой международного общения.

Во вселенной *Dungeons and Dragons* эта проблема решена давно. Практически каждый обитатель этого мира, будь то эльф или тролль, владеет общим языком Сартоп, который распространяли люди. А что же нам делать в реальности?

Первым проектом всеобщего языка был **универсалглот**, опубликованный в 1868 году французом Жаном Пирро. После него на звание международного языка претендовал **волапюк**, созданный в 1880 году немецким языковедом и священником Иоганном Шлейером. Этот язык вызвал большой резонанс в обществе.

Но вот появляется **эсперанто** — единственный искусственный язык, получивший широкое распространение. Он создан варшавским окулистом Людвигом Заменгофом в 1887 году, спустя всего девятнадцать лет после появления универсалглота. Что интересно, первый учебник эсперанто был опубликован именно на русском языке.

О распространенности языка сегодня можно судить лишь косвенно — например, по Википедии на эсперанто (eo.wikipedia.org). К середине 2008 года она содержала более ста тысяч статей и занимала по этому показателю двадцатое место, значительно превосходя такие языки, как венгерский, корейский или иврит.

Кроме этих трех, из искусственных языков наиболее известны **идо** и **новиаль** — потомки эсперанто, а также **бейсик-инглиши**, **интерлинга**, **латино-сине-флексионе**, **логлан**, **окциденталь** и **словио**. Но, так или иначе, их основой были живые европейские языки.

И только один язык был специально разработан для общения с внеземным разумом. Он носит название **линкос** (от лат. *lingua cosmica* — «космический язык»). Дело происходило в те годы, когда человечество было взволновано запуском первого спутника и перспективой приема сигналов внеземных цивилизаций. Ганс Фрейденталь, профессор математики из голландского университета, решил создать язык, понятный для существ, не имеющих с нами ничего общего, кроме разума.

Линкос прост, логичен и однозначен, он не содержит исключений из правил или синонимов. Но, самое главное, этот язык свободен от фонетического звучания. Слова этого языка никогда не будут произнесены. Их можно закодировать любым способом — например, в двоичной системе счисления — и передавать в космос по радио или световыми сигналами.

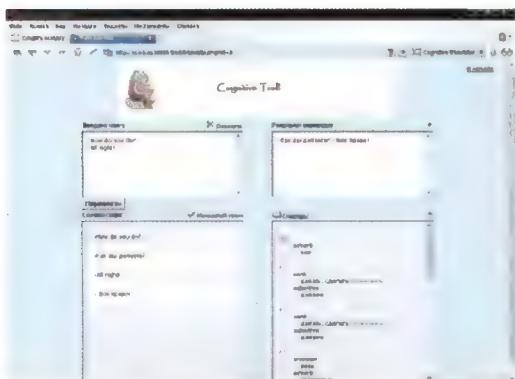
Фрейденталь разработал уроки линкоса, которыми должно начинаться первое послание. Оно содержит базовые понятия логики и математики. Каждый «словознак» передается особым импульсом. Урок начинается рядом натуральных чисел, которые передаются последовательностью импульсов, словно тоновый набор в вашем телефоне. Затем вводятся знаки чисел и понятие равенства. После этого демонстрируются арифметические операции «больше», «меньше», «верно», «неверно», «возрастает», «убывает» и т. д. Таким образом, наши братья по разуму проходят курс математики и овладевают понятиями человеческой логики.

Насколько этот язык успешен, неизвестно. Кто знает, возможно, именно из линкоса родится будущий общегалактический язык...



❸ Где любовь, там и Богъ Л.Н. Толстого на эсперанто, изданное в 1912 году.

Cognitive Troll



- Лицензия свободное пользование через интернет
- Адрес в сети cs.isa.ru:10000
- Языки интерфейса русский, английский
- Языки перевода русский, английский

Самое главное в этом переводчике — им предельно просто пользоваться. Окошко для текста и кнопка «Перевести» — вот и все, с чем вам предстоит иметь дело. Да еще нужно выбрать, что будет держать в руках симпатичный тролль — сердце или книгу.

При том, что программа явно не берется тягаться с именитыми коллегами, с переводом некоторых фраз она справляется куда лучше своих конкурентов. Кроме того, к основному результату программа прилагает дополнительные варианты и уточняет написание слова, если не может найти к нему подходящего перевода. В целом, мило, легко в обращении и местами на удивление эффективно.

Рейтинг ЛКИ: 75%

Babel Fish



- Лицензия свободное пользование через интернет
- Адрес в сети babelfish.yahoo.com
- Языки интерфейса английский
- Языки перевода тринацать, включая два варианта китайского и японский
- Возможен перевод целых сайтов

Одна из первых систем машинного перевода в интернете, «Вавилонская рыба», названа так в честь сорта рыбы из книги Дугласа Адамса «Автостопом по галактике». Стоит воткнуть такую рыбешку себе в ухо — и сразу начинаешь понимать любой язык.

Оправдывает ли программа свое название? Качество перевода объективно уступает возможностям чудо-рыбки. Многие слова так и остаются непереведенными — от греха подальше. Хотя порой лучше так, чем вводить пользователю в заблуждение. Уровень у программы достойный, особенно когда речь идет о латинской группе языков, хотя в последние годы она все же сдает позиции.

Во всех машинных переводчиках важно не только количество поддерживаемых языков, но и связи между ними. Если программа позволяет перевести текст с китайского на английский и с испанского на английский, это еще не значит, что она переведет китайскую фразу на испанский. Хотя Babel Fish переводит более чем с десяти языков, к сожалению, русский здесь связан только с английским. Поэтому, чтобы перевести текст на какой-либо третий язык, нужно минимум два последовательных перевода — что может быть чревато «испорченным телефоном».

Пользователи Internet Explorer и Mozilla Firefox могут бесплатно скачать и установить для своего браузера панель быстрого доступа к переводу через Babel Fish.

Рейтинг ЛКИ: 80%

СКОЛЬКО МИЛЬ ВО ВАВИЛОНА?

Любопытную возможность предоставляет сайт tashian.com/multibabel. Здесь можно быстро, легко и наглядно получить ответ на вопрос: что будет, если перевести фразу с одного языка на другой, а потом назад, и так пять раз на основе машинного переводчика Babel Fish?

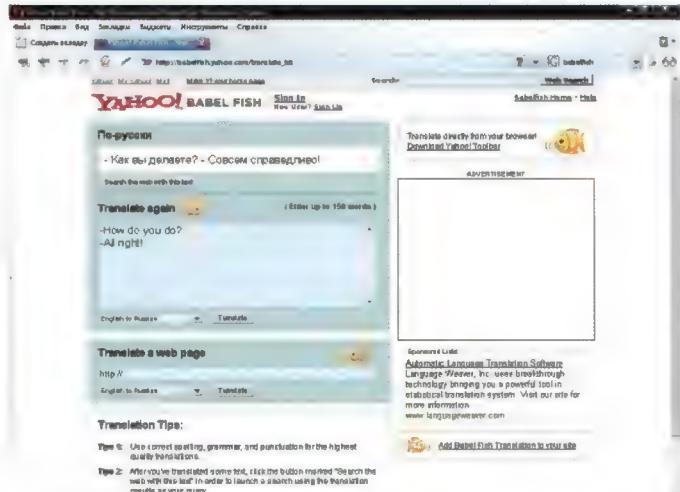
Результат предсказуемо плачевен. Помните игру «испорченный телефон»? Так и здесь. С каждым шагом что-то в тексте теряется, что-то, вовсе в него не заложенное, возникает. Вывод: старайтесь не прогонять один и тот же текст через серию переводов. Каждый следующий подход уменьшает ваши шансы хоть частично понять первоначальный смысл.

И не стоит думать, что такие проблемы возникают только у пользователей машинных переводчиков. В книге Эдуарда Вартаняна «Путешествие в слово» описано, как два десятка профессионалов последовательно, начиная с русского текста и через двадцать языков мира, переводили одно предложение из повести Гоголя «Повесть о том, как поссорились Иван Иванович с Иваном Никифоровичем».

Предложение было такое: «Она сплетничала и ела вареные бураки по утрам и отлично хорошо ругалась — и при всех этих разнообразных занятиях лицо ее ни на минуту не изменяло своего выражения, что обыкновенно могут показывать одни только женщины». Пройдя через жернова высококачественного литературного перевода, предложение усохло и совершенно искалилось. Вот каким оно стало: «Вытиг компот, она выбросила из хижины старье, а он радостно забил в тамтам». А ведь каждый переводчик старался перевести точно и красиво.

Так что возрождение времен, когда падение Вавилонской башни еще не отделило людей друг от друга стенами языков, нам пока не грозит ни с помощью техники, ни без нее. Остается лишь радоваться многообразию земных наречий. С одним общим языком было бы куда скучней, хотя и проще.

Pragma он-лайн



- Лицензия свободное пользование через интернет
- Адрес в сети www.trident.com.ua/rus/online.php
- Языки интерфейса русский, украинский, английский
- Языки перевода русский, английский, латышский, немецкий, украинский, французский, польский

Творение украинской фирмы, Pragma активно продвигается в среду передовых машинных переводчиков. Программа основана на перспективных идеях автоматической обработки текста, в частности на системе «специальных переводов».

Чтобы получить более качественный перевод узкоспециализированного текста, можно выставить один из пяти режимов перевода: «бизнес», «информатика», «техника», «закон» или «спорт». Тогда спорные места в тексте программы будут интерпретированы в пользу заданной тематики, что повышает шанс адекватного перевода.

Отметим, что лучше всего программа переводит связку русский-украинский, и дело не только в близости этих двух языков. Другие «коэзирные» языки — польский и латышский. С прочими дело обстоит чуть хуже, но не намного.

Рейтинг ЛКИ: 80%



Instant Messenger Translator 3.0



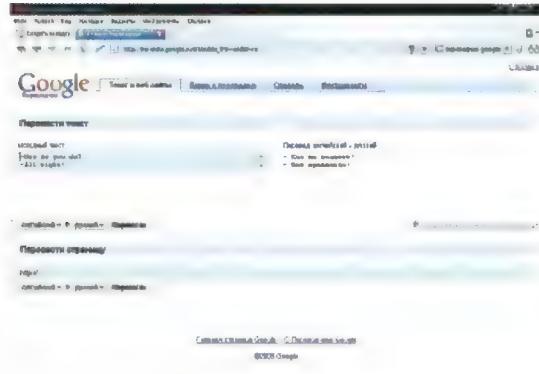
- Лицензия свободно распространяемая
- Адрес в сети paralink.com/imts
- Языки интерфейса английский
- Языки перевода русский (с транслитерацией), английский, немецкий, французский, испанский, португальский, итальянский

IM Translator работает на основе тех же принципов, что и PROMT, но у него узкая специализация. Он предназначен для автоматизации перевода текстовых сообщений с одного языка на другой в таких программах, как ICQ, AIM, MSN и Yahoo Messenger. Теперь достаточно выделить в окне чата непонятное вам словосочетание, и через мгновение перед вами предстанет его перевод. Собственные сообщения можно переводить перед отправкой с той же легкостью, всего двумя нажатиями горячей клавиши.

Интерфейс программы интуитивно понятен. Плохо только, что глаза все время мозолят навязчивая реклама. Но и это поправимо: есть компактный режим, в котором работать предельно удобно, а рекламы нет.

Рейтинг ЛКИ: 85%

Google Translation



- Лицензия свободное пользование через интернет
- Адрес в сети translate.google.ru
- Языки интерфейса английский
- Языки перевода двадцать три, включая арабский и хинди
- Возможен перевод целых сайтов

В 2005-м году продукт компании Google победил на многих международных конкурсах машинных переводчиков. По скорости работы, удобству пользования и функциональности Google Translation — главный соперник PROMT. Но, заметно обходя отечественную разработку по количеству и экзотичности доступных для перевода языков, он все же немного уступает в качестве. Порой, если нужно перевести, скажем, с хинди на русский, выбирать не приходится. Но если альтернатива есть — впору задуматься.

Закономерно, что детище передовой поисковой системы умеет делать поиск с переводом. Суть такова: вы вводите слово на языке, который знаете, и указываете программе язык поиска. Она переводит слово, ищет сайты, где таковое присутствует, а потом выводит вам ссылки на них, причем сразу переносит их на язык первоначального запроса.

Также особо стоит упомянуть дополнительный инструментарий Google Translate. С его помощью пользователь сервиса может добавить на свой сайт модуль автоматического транслирования страниц с одного языка на другой, а также настроить в браузере мгновенный перевод слов с английского при наведении на них курсора.

Рейтинг ЛКИ: 85%

История вопроса

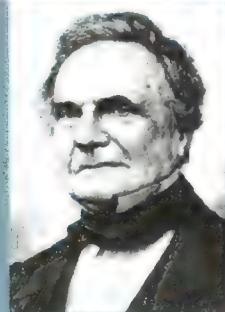
Концепции автоматизированных вычислительных устройств и машинного перевода родились почти одновременно. Еще в XIX веке Чарльз Беббидж обещал правительству Великобритании, что создаст для них вычислительную машину, способную переводить разговорную речь. Всё и ныне там.

Другие изобретатели тоже пытались создать механические переводящие устройства еще до наступления компьютерной эры. Например, Петр Троянский в середине 1930-х годов получил в СССР патент, предложив не только автоматический двуязычный словарь, но и схему кодирования межъязыковых грамматических ролей, основанную на языке эсперанто. Тем не менее сейчас принято считать, что принципы современного машинного перевода были изложены только в 1947 году в письме директора естественнонаучного отделения Рокфеллеровского фонда Уоррена Уивера к Норберту Винеру. Уивер писал: «У меня перед глазами текст, написанный по-русски, но я собираюсь сделать вид, что на самом деле он написан по-английски и закодирован при помощи довольно странных знаков. Все, что мне нужно, — это взломать код, чтобы извлечь информацию, заключенную в тексте».

За этим письмом последовала активная дискуссия среди специалистов, а через пять лет с громким успехом состоялся Джорджтаунский эксперимент. Была представлена очень ограниченная в своих возможностях программа. Она имела словарь в 250 единиц и шесть грамматических правил и осуществляла перевод с русского языка на английский. Казалось, что создание систем качественного автоматического перевода вполне достижимо в пределах нескольких лет.

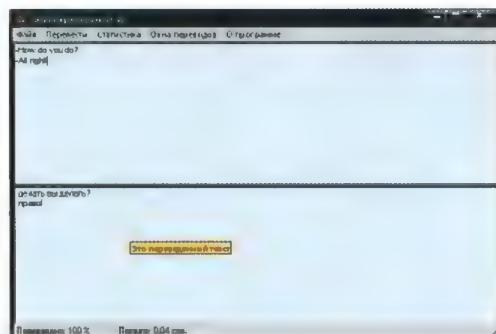
После этого эксперимента возможности компьютерного перевода рассматривались в самом радужном свете, а будущее переводчиков-профессионалов, наоборот, представлялось очень и очень мрачным. Однако уже в 1966 году консультативный комитет по автоматической обработке языка при Национальной академии наук США ALPAC представил крайне пессимистический отчет о перспективах машинного перевода, после чего почти все работы в этой области были свернуты и практически заморожены до самого конца 1970-х годов, причем не только в США, но и в СССР и большинстве стран Европы. Только падение «железного занавеса», развитие международной коммерции и сети Интернет дали новый мощный толчок, подкрепленный финансовыми вливаниями, для исследований в этой сфере.

С середины 90-х годов перевод веб-страниц «на лету» постепенно становится одной из приоритетных задач всех систем машинного перевода. При этом, конечно, никто всерьез не рассматривает «чисто машинный перевод» как окончательный. Основные работы сейчас ведутся в сферах, которые принято обозначать аббревиатурами MAHT (Machine-Aided Human Translation, человеческий перевод с привлечением машин) и HAMT (Human-Aided Machine Translation, машинный перевод с участием человека).



■ Дождется ли обещанного Беббиджем хотя бы его дальнейшие поиски? Кто знает...

SKIIN 3.42



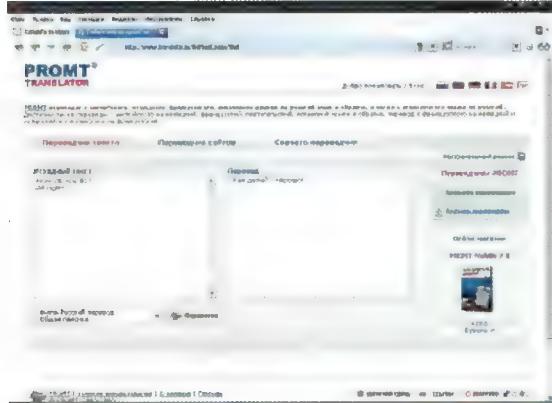
- Лицензия свободно распространяемая
- Адрес в сети skiin.nm.ru
- Языки интерфейса русский
- Языки перевода только с английского на русский

В словаре этой программы около 45000 слов и словосочетаний — не слишком много. В работе переводчик предельно прост и, кроме непосредственно перевода, позволяет разве что сразу сохранить обработанный текст в формате RTF да посмотреть нехитрую статистику частоты употребления слов.

SKIN уступает всем рассмотренным нами переводчикам в качестве, но среди бесплатных программ, работающих без подключения к интернету, выбирать не приходится. Если перебои в сети случатся некстати, такой запасной вариант может выручить.

Рейтинг ЛКИ: 70%

PROMT



- Лицензия свободное пользование через интернет
- Адрес в сети www.translate.ru
- Языки интерфейса русский, английский, немецкий, французский, испанский, португальский
- Языки перевода русский, английский, немецкий, французский, испанский, португальский, итальянский
- Возможен перевод целых сайтов

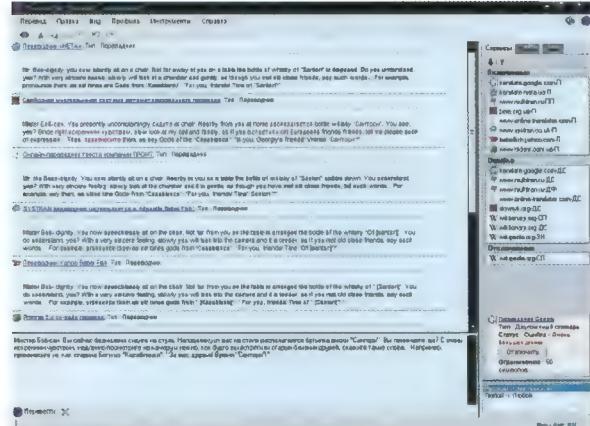
Первая версия данной программы увидела свет в 1998-м году, а последнее крупное обновление произошло буквально за пару дней до написания данной статьи. Сегодня PROMT — признанный мировой лидер по качеству перевода.

Думается, даже почти не владеющие английским языкок читатели могут понять смысл следующего маленького диалога: «*How do you do?*» — «*All right*». Из всех программ нашей подборки лишь PROMT перевел его так: «*Как дела?*» — «*Хорошо*». У остальных получается нечто вроде: «*Как вы делаете?*» — «*Все право*». И это при самых простых настройках. А если перед вами сложный текст, стоит выбрать соответствующую ему тематику, чтобы программа подстроилась и порадовала вас своими результатами.

Чем еще примечателен PROMT? Он работает в *простом* и *расширенном* режимах. В расширенном режиме вы получаете доступ к панели инструментов для проверки орфографии, транслитерации непереведенных слов, набору текста с виртуальной клавиатурой и обращению к словарям. Результат перевода можно отправить по электронной почте или распечатать. Важно, что все языки здесь в связке с русским, а потому нет надобности в нескольких переводах одного текста. Как и Babel Fish, PROMT можно встроить в браузер.

Рейтинг ЛКИ: 90%

Translate.net 0.1.3154



- Лицензия свободно распространяемая
- Адрес в сети translateclient.googlepages.com/index.ru
- Языки интерфейса двенадцать, включая русский и украинский

Перед нами инструмент для одновременной работы с несколькими интернет-переводчиками. Вы задаете исходный язык, тему текста и язык перевода, а Translate.net сам обращается к переводчикам, словарям и даже Википедии и выводит на экран сводку результатов.

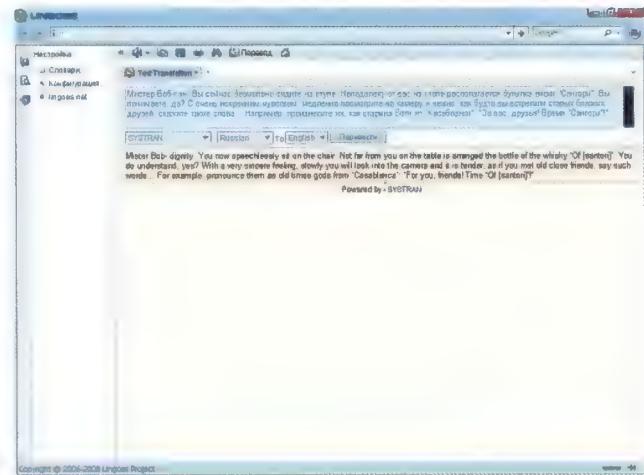
С помощью Translate.net можно наглядно сравнить качество нескольких машинных переводчиков и выбрать наиболее подходящий для вашего текста. А можно вручную сопоставить переводы и соорудить на их основе собственный, вбирающий все лучшее.

В программе нет ничего лишнего. Слева вверху экрана расположены варианты перевода, внизу — исходный текст. Справа вверху — список сервисов: задействованных, отключенных пользователем и тех, которыми по какимлибо причинам не удалось воспользоваться. Дополнительные настройки среди прочего позволяют выделять красным цветом непереведенные слова и менять размер и вид шрифта. Все изменения можно сохранить в отдельном профиле.

Текущая версия поддерживает около пятнадцати сервисов, включая наиболее популярные из перечисленных нами в данной статье. В следующих версиях количество обещает еще возрасти. Уже сейчас Translate.net — весьма удобная платформа для использования машинных переводчиков.

Рейтинг ЛКИ: 90%

Lingoes 2.4.5



- Лицензия свободно распространяемая
- Адрес в сети www.lingoes.net
- Языки интерфейса девятнадцать, включая русский

Еще одна программа для работы с внешними сервисами. Подключаемых сервисов и настроек в Lingoes больше, чем у Translate.net, но она ориентирована на работу со словарями, а не машинными переводчиками. В частности, она позволяет получить перевод любого заинтересовавшего вас слова в браузере или текстовом документе простым нажатием **Ctrl** и правой кнопки мыши.

Lingoes предоставляет быстрый доступ к множеству интернет-переводчиков. В дополнение к базовому комплекту можно загрузить дополнительные словари. Но пользоваться можно лишь одним переводчиком или словарем единовременно, поэтому сравнивать уровень их работы затруднительно. И все же это лучше, чем целый день путешествовать по разношерстным сайтам.

А тем, кому перевод текста мало, Lingoes предлагает сопоставить валюты разных стран, всевозможные меры и временные пояса. Или дает возможность полюбоваться на таблицу Менделеева и получить исчерпывающую информацию о любом из ее элементов и подсчитать молярную массу какого-нибудь соединения здесь же, на встроенному калькуляторе.

Рейтинг ЛКИ: 85%

И ТУТ КОЗА ЗАКРИЧАЛА НЕЧЕЛОВЕЧЕСКИМ ГОЛОСОМ

За чтением некоторых творений машинных переводчиков можно весело провести вечер. Частенько они выдают такие фразочки, что нарочно не придумаешь. Зато уж если программа чудит, то чудит последовательно, и наметанным взглядом можно по ходу чтения сразу вносить в текст привычные корректизы. Пожалуй, в использовании переводчиков нужно соблюдать здоровую меру. Чрезмерно частое чтение обработанных машинными переводчиками текстов может плохо оказаться на восприятии и собственном стиле пользователя.

Что же до перспектив автоматического перевода... Конечно, живого профессионала никакая программа не заменит. Во всяком случае, в обозримом будущем. Но качество переводов потихоньку растет, на рынке потребность в подобных программах все выше, а спрос, как известно, рождает предложение. Конкуренция уже сейчас высока и только усиливается. Как знать, возможно, однажды искусственный разум сумеет преподнести какому-нибудь японцу «Преступление и наказание» так, чтобы тот по достоинству оценил гений Достоевского и скромного переводчика его произведения.



Старые игры на современных компьютерах?

Наверняка почти у каждого из нас случался приступ ностальгии, когда хочется забросить современные проекты и вернуться к старым добрым игрушкам ДОСовской эпохи. Во времена, когда пиксели были большими... Но на пути к исполнению мечты возникает неожиданное препятствие — старые игры не хотят запускаться на вашем новеньком компьютере с четырехъядерным процессором и видеокартой на 512 мегабайт.

ЧЕРЕЗ ПЕНЬ-КОЛОДУ

Первое, чем можно попытаться воспользоваться, — встроенная обратная совместимость в Windows XP. С Windows Vista все сложнее, к тому же она пока не слишком распространена, поэтому оставим ее в покое. Щелкаем правой кнопкой мыши по exe-файлу, выбираем свойства и в закладке *Совместимость* ставим нужные параметры. Так вы сможете запустить примерно половину игр, разрабатывавшихся под Windows 95, 98 и 2000. Но вот нормально работать будет в лучшем случае 40% запущенных приложений.

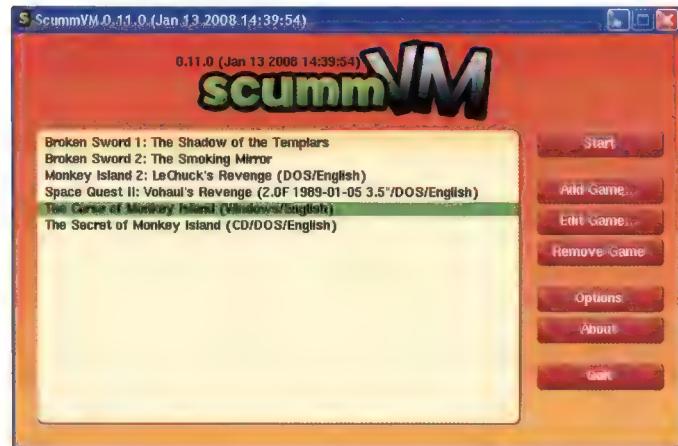
Второй вариант — зарыться в сайты, посвященные старым играм. Для части игр поклонники, а иногда даже разработчики выпускают измененные exe-файлы и ресурсы, после установки которых игра начинает без всяких проблем работать под Windows XP. Только ни в коем случае не путайте их с «отлучалками» от дисков. Для *Monkey Island 4: Escape from Monkey Island* вообще написана программа, которая не только улучшает совместимость, но даже позволяет менять разрешение и запускать игру в оконном режиме.

Способ всем хорош. Вот только порой на поиск и установку нужных компонентов уходит много времени. К тому же зачастую на современном мониторе, особенно если он широкоформатный, игра выглядит отвратительно. Растигнутые текстуры, пиксели размером с ноготь — после первого взгляда на экран хочется взвыть от ужаса. Так ведь можно всю ностальгию распугать...

Можно попробовать поискать игры, адаптированные под современные компьютеры. В свое время был выпущен *Another World* с перерисованными под высокое разрешение текстурами, но не изменившимся игровым процессом. Однако это, пожалуй, единственное исключение. Сейчас разработчики достаточно часто возвращаются к старым играм, взять хотя бы *Bionic Commando Rearmed*. Но в этих переделках сохранен лишь дух, а не содержание старой игры.

Опять-таки можно вспомнить про поклонников, которые активно переносят старые игры на flash-технологии. Недавно мне попалась *Dune 2* на flash-движке, сохранившая при этом аутентичную графику и игровой процесс. Есть даже целые сайты — из русскоязычных, например, pristavkino.ru, — прямо на которых можно поиграть в нетленную классику. Вы можете даже позвать товарища, благо поддерживается режим игры на двоих.

Серьезный недостаток только один — ограниченная база игр. В основном это игры с приставки «денди» или совсем старые с персональных компьютеров. Хороший способ развлечься в обеденный перерыв, вспомнить юность и погонять «танчики». А как же быть с более «серьезными» играми? *Grim Fandango* таким образом не запустить...



ScummVM поддерживает множество игр, и их количество растет с каждой новой версией программы.

ПОЛНАЯ ИДЕНТИЧНОСТЬ

По определению, лучший способ запустить старую игру — сделать это на старом компьютере. Вы можете быть уверены, что на «старом железе» с операционной системой Windows'95 и 98 игра пойдет со свистом. Древний запыленный системный блок и монитор с максимальным разрешением 800*600 помогут ностальгировать по полной программе.

Насколько этот способ надежен, настолько же он неудобен. Даже если отбросить проблемы с поиском драйверов, держать дома компьютерный хлам только ради старых игрушек — на мой взгляд, не вполне разумное решение. В век цифровых технологий и научного прогресса есть более изящные способы вернуться в прошлое. И в этом нам помогут различные эмуляторы.

Один из вариантов — эмулировать операционную систему. Итак, мы воссоздаем программную среду, под которую писались игры и в которой даже гости из дремучих 1990-х годов должны чувствовать себя как рыба в воде. В большинстве случаев так и происходит. Какие же программы можно использовать для эмуляции?

Два наиболее известных кандидата — **VMware Workstation** и **Microsoft Virtual PC**. Они позволяют создавать сколько угодно виртуальных компьютеров. Можете поставить хоть всю линейку продуктов от Microsoft, начиная от Windows 3.11 и заканчивая Windows Vista. Необходим, правда, дистрибутив ОС, но это вряд ли станет проблемой. Установив виртуальную машину, вы задаете нужные настройки и работаете как с обычной операционной системой.

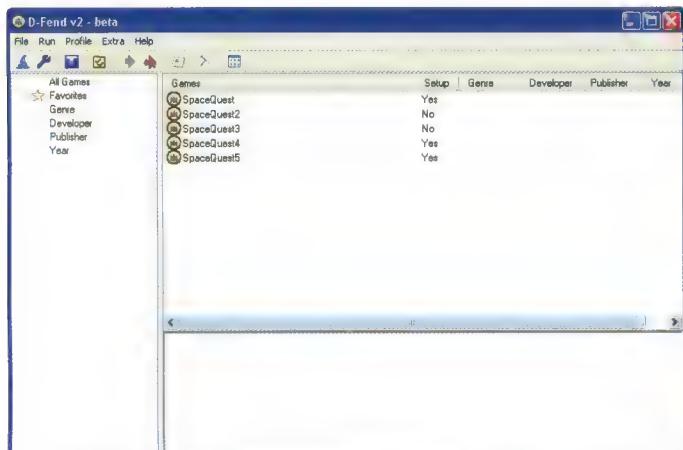
Игру можно установить через физический привод или виртуальный CD-ROM; кроме того, поддерживаются прямой перенос файлов и сетевое соединение. Вы можете перевести операционную систему в полноэкранный режим работы. Но если вы планируете только играть, делать так не советую — получите жуткую картинку с эпических размеров пикселями. Лучше запускать приложения в окне, без всяких извращений с растягиванием разрешения с 640*480 до 1680*1050.

С помощью этих программ вы запустите подавляющее большинство игр, и процентов восемьдесят из них будут работать без всяких проблем. Microsoft Virtual PC и VMware Workstation изначально создавались не для запуска старых игр, поэтому во время работы в графических приложениях иногда возникают проблемы. Часть из них решается банальным обновлением DirectX или ковырянием в реестре. Но некоторые игры так и не удалось запустить без ошибок.

Какую программу выбрать? В целом, они идентичны, но Microsoft Virtual PC распространяется бесплатно, а за VMware Workstation у вас попросят денежку. Игры работают одинаково хорошо, но что-то может пойти только на VMware Workstation, а что-то только на Microsoft Virtual PC. Оптимальный вариант — иметь обе программы. Но это уже на ваше усмотрение.



Благодаря ScummVM вы сможете насладиться старыми шедеврами без всяких проблем.



Графическая оболочка D-Fend делает DosBox намного удобней и понятней.

Виртуальные компьютеры лучше всего использовать для запуска игр, написанных под Windows 95 и 98. Как показывает практика, с ДОСовскими игрушками возникает больше всего проблем. Для них лучше подойдут специализированные программы, о которых мы сейчас поговорим.

УЗКАЯ СПЕЦИАЛИЗАЦИЯ

Эмуляторов ДОСа хватает, но самый популярный из них — **DosBox**. Программа не только ловко имитирует ОС, благодаря чему список поддерживаемых игр просто огромен, но и обладает встроенным замедлителем процессора. Это позволяет отказаться от использования сторонних программ в том случае, когда от частоты процессора зависит скорость игры.

У DosBox огромное количество настроек, позволяющих оптимальным образом сконфигурировать конкретную игру. К ним прилагается и один большой недостаток — отсутствие нормального графического интерфейса. Писать в командной строке, конечно, увлекательно и навевает воспоминания о славных временах, но крайне неудобно. Лучше воспользоваться сторонними программами, которые добавляют к DosBox графическую оболочку.

Графических оболочек тьма тмуящая, но, на мой взгляд, самая привильная из всех **D-Fend**. Она достаточно проста в освоении и при этом поддерживает все настройки DosBox. Достаточно выбрать exe-файл игры и указать параметры запуска. Притом новичку достаточно все время жать «OK», настройки по умолчанию подобраны на редкость удачно. В качестве альтернативных графических оболочек можно использовать Boxer и DBFrontend.

Отдельно стоит упомянуть усаду всех любителей старых квестов, **ScummVM**. Эта программа, несмотря на буквы VM (Virtual Machine) в названии, не эмулятор, а *интерпретатор*, который работает напрямую с ресурсами игры. Благодаря различным фильтрам и расширениям картинку можно облагородить и убрать излишнюю пикселизацию. Но играть все-таки лучше в оконном режиме, потому что разрешение-то остается родным.

Изначально интерпретатор создавался только для игр от LucasArts, о чем свидетельствует слово Scumm в названии. Но проект получил дальнейшее развитие, благодаря чему появилась поддержка игр от других разработчиков. Вот далеко не полный список игр, которые можно запустить с помощью ScummVM: первые три части Monkey Island, Sam & Max Hit the Road, Indiana Jones and the Fate of Atlantis, Full Throttle, трилогия Gobliiins, первые две части Broken Sword, The Legend of Kyrrandia.

Score: 0 of 738

Space Quest III



Благодаря DosBox можно запускать такие раритеты, как Space Quest III.



Эмуляторы приставок обладают большей функциональностью — например, вы можете сохраняться в любой момент.

Практически все игры, поддерживаемые ScummVM, запускаются без проблем. В плюсы программы добавим приятный и понятный интерфейс, а также возможность отчивать игры от дисков. Для этого достаточно скопировать ресурсы в отдельную папку на жестком диске и указать путь в настройках. Впрочем, у ScummVM есть и недостатки. Она сильно не любит, когда игру пытаются модифицировать — например, добавляя любительские переводы.

Предугадать, как отреагирует программа на модифицированную игру, попросту невозможно. Она с одинаковым успехом может запуститься без вопросов, не запуститься вообще или начать работать без поддержки русских шрифтов, когда вместо текста будет виден лишь набор непонятных символов. В этом случае придется воспользоваться DosBox или виртуальным компьютером.

КОНСОЛЬНЫМИ ТРОПАМИ

Если вы перепробовали все описанные способы и ничего не помогло, можно пойти обходным путем. Если старая игра выходила на приставке, ее можно запустить на соответствующем эмуляторе. Тогда отличий междуортами чаще всего не было, и, самое главное, их было много, поэтому библиотека «перекрестных» игр достаточно велика.

Эмуляторы приставок имеют ряд преимуществ. Стабильность работы — благодаря закрытой архитектуре гораздо меньше проблем с эмуляцией, а как следствие — большее количество нормально работающих игр. Широкие возможности — эмуляторы приставок не только запускают игры, но также расширяют возможности. Например, некоторые программы добавляют возможность сохранения в любой точке, а также поддержку сетевых протоколов.

Приставок, а соответственно, эмуляторов — огромное множество. Но нас в первую очередь интересуют Nintendo Entertainment System, Super Nintendo Entertainment System, Sega Mega Drive и Sony PlayStation. Игровые системы, как видите, старые, поэтому эмуляторы давно написаны и работают как часы. Разбирать все программы нет смысла, я упомяну лишь те, что показались мне наиболее удобными.

Nintendo Entertainment System. Советую обратить внимание на RockNES. Программа может сканировать папки и составлять список из найденных игр. Так же вы можете сохраняться в любой момент и использовать коды. В качестве альтернативы подойдет Jnes. Он работает немного быстрее, функции те же, но не умеет создавать список.

Sega Mega Drive. Здесь также большой выбор, но я советую остановиться на Gens, радующей стабильностью работы. Если хочется больше настроек, стоит попробовать DGen.

Super Nintendo Entertainment System. Для этой системы выбор нормальных эмуляторов невелик, поэтому советую сразу остановиться на Snes. Он также позволяет сохраняться в любой момент и при необходимости активировать коды и обладает широкими возможностями по настройке.

Sony PlayStation. Тут стоит задуматься над ePSXe и pSX. Первый — модульный эмулятор. Для нормальной работы нужно настроить каждый модуль, что доставляет определенные неудобства. Второй, простой эмулятор, работает по принципу «играйте в два щелчка мышкой». Количество поддерживаемых игр примерно одинаковое.

Разумеется, я не утверждаю, что в статье были описаны все возможные эмуляторы. Но мы с вами разобрали основные методы запуска старых игр. Используя описанные программы и комбинируя разные способы, вы запустите любую игру. Счастливого плавания по морю воспоминаний!



АНИМИРОВАННЫЙ ЛОГОТИП

Часть 2

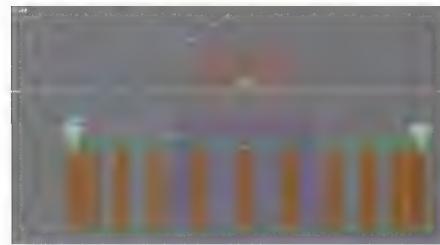
Ренат Мансуров

Сегодня мы закончим наш иллюстрированный урок по созданию ролика с анимированным логотипом. Вы научитесь освещать и анимировать сцену, а затем узнаете, как совмещать различные слои готового рендера для получения более качественного результата. Этот процесс мы изучим на примере добавления в ролик объемных лучей света и затенения по алгоритму Ambient Occlusion.

ОСВЕЩЕНИЕ

Результат, полученный вами по окончанию прошлого урока интересен, но немного плосковат. Добавим освещение. В панели создания объектов выберите источники света и тип источника Target Spot.

Создайте источник света в виде *Front*, нажав мышкой в той точке, где должна быть лампа, и, не отпуская, протащив ее до центра логотипа. Если привязка отключена, включите ее слова, нажав **S**.



Теперь пришло время добавить еще два объекта для фонарей, чтобы потом разместить на них источники света. В виде *Top* с зажатым **Shift** перетащите объект на нужное место, выберите опять *Instance* и создание только одной копии. Создайте два объекта таким образом и расположите как указано на картинке.

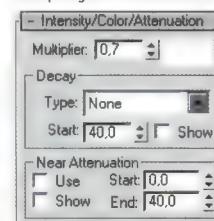


Источник света состоит из двух связанных объектов — собственно источника и точки, куда он направлен. Эти объекты можно выбирать и перемещать отдельно. Чтобы выбрать нужную часть, иногда бывает удобней не нажимать в окнах проекций, а воспользоваться окошком выбора объектов, вызываемого клавишей **H**.

Выберите сам источник света, без его мишени, и создайте по очереди три копии, перемещая его с **Shift** в окне проекций *Top*.



Выберите любой источник света и убавьте его яркость. Она задается параметром *Multiplier*. Попробуйте значение 0,7.



В основных параметрах света включите тени (панель *Shadows* — флагок *On*) и настройте их вид на тени с трассировкой лучей — *Ray Traced Shadows*.

В меню *Spotlight Parameters* поменяйте значения *Hotspot/Beam* и *Falloff/Field*, влияющие на ширину пучка света.

В параметрах теней убавьте интенсивность *Dens.* тени примерно до 0,8-0,5 — теперь они не будут столь черными.

Не забывайте рендерить картинку после каждого изменения; быть может, вы найдете более подходящие параметры.

Теперь нужно осветить колонны. Сделать это можно двумя точечными всенаправленными источниками света. Выберите тип источника света *Omni*

и создайте в виде *Top* две лампочки. Они создаются простым однократным нажатием.

Чтобы добавить металлу блеска, не засвечивая всю сцену, можно воспользоваться специальной настройкой источника света. Для начала создайте еще один *Omni* над сценой...

...и во вкладке *Advanced Effects* отключите флагок *Diffuse*. Теперь этот источник света будет только отбрасывать блики, но не освещать сцену.

Можно напоследок немного разнообразить логотип, добавив еще серый металл. В редакторе материалов, вызываемом клавишей **M**, перетащите готовый золотистый материал в окошко со стандартным серым, и создастся его копия.

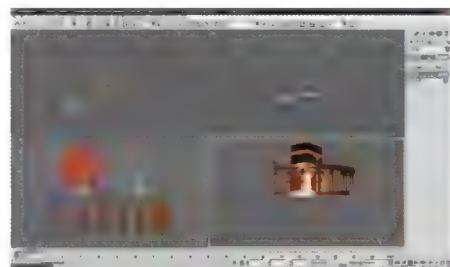
Поменяйте ее имя в окошке сверху, например, на *Chrome*, а цвет смените на серый или любой другой и назначьте полученный материал на один или несколько объектов сцены.



АНИМАЦИЯ

Создайте камеру. Для этого выберите на панели создания следующую кнопку после источников света с изображенной на ней камерой и выберите тип камеры *Target*. Она создается и управляет точно так же, как источник света.

Выделите перспективное окно проекций и нажмите **C**, чтобы включить в нем вид из камеры.



Поправьте мишень *Target* камеры в любом окне, кроме перспективы, так, чтобы логотип попадал в середину окна. Нажмите **Shift+F**, чтобы включить отображение границ рендера. Это нужно для того, чтобы отследить, совпадает ли соотношение сторон окна проекций и рендера.

Теперь можно сделать анимацию пролетающей вокруг сцены камеры вручную. Но правильнее и удобнее будет это сделать с использованием вспомогательного объекта.

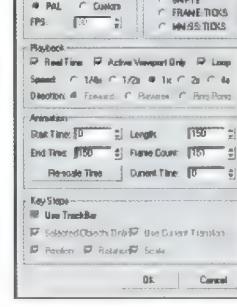
Следующая кнопка после создания света и камер — это кнопка создания вспомогательных объектов.



Выберите *Dummy* и создайте ровно посередине сцены, чтобы его можно было выделять без труда. Будет удобно, если его сделать размером чуть больше чем логотип с колоннами. *Dummy* — специальный вспомогательный объект, который не рендерится и служит чаще всего для того, чтобы двигать с его помощью другие объекты.

Мы привяжем к нему камеру и будем его вращать. Таким образом, камера тоже будет совершать круговые движения.

Но для начала нужно установить правильное количество кадров. Нажмите на кнопку настроек времени.



Выберите в меню настроек времени *Frame Rate* — *PAL* и поставьте *End Time*, равное 150. Вы настроили скорость воспроизведения 25 кадров в секунду, как у стандарта PAL, и длину анимации, равную 150 кадрам, т.е. 6 секундам.

Выберите инструмент привязки. Затем, выбрав камеру, протащите мышку с нажатой левой кнопкой от нее до границы *Dummy*. Когда курсор изменится, как показано на иллюстрации, отпустите кнопку. Объект мигнет, показав тем самым, что камера присоединена успешно.



Повращайте *Dummy*. Обратите внимание на то, как камера следует за ним, — при том, что ее мишень остается на месте.

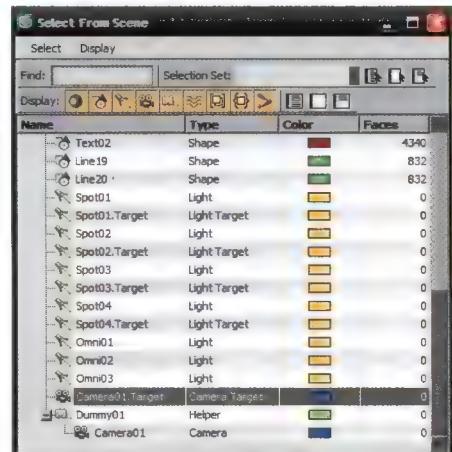
Теперь собственно анимация. Нажмите **N** на клавиатуре или Auto Key в правой нижней части окна «Макса». Включится автоматическое создание ключевых кадров.



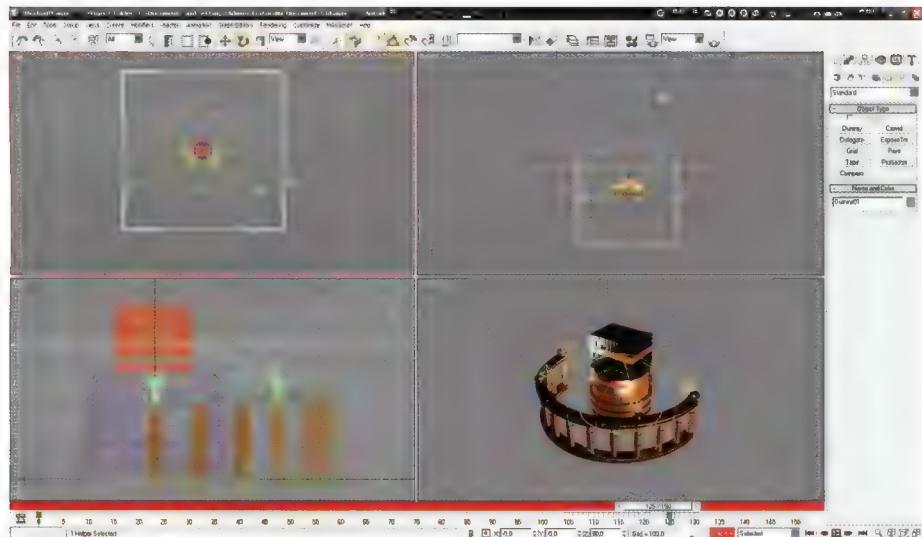
Перетащите бегунок анимации на 125 кадр и поверните *Dummy* так, чтобы вид из камеры был таким же, как на иллюстрации.

ЭТО СОВЕТ: если камера потеряла к концу анимации центр логотипа, подвиньте ее мишень, чтобы логотип опять был в середине.

Чтобы легко выделить мишень, воспользуйтесь окном выбора объектов, нажав **H**.



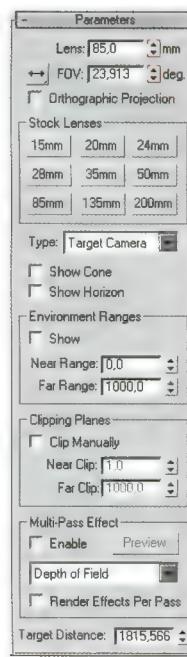
Обратите внимание, что в нем указана иерархия сцены — видно, что камера является потомком *Dummy*. Добавив анимацию мишени, не забудьте отключить создание ключей клавишей **N**.



Включенное автоматическое создание ключевых кадров означает, что теперь *Dummy* будет анимирован, плавно вращаясь с начального кадра до текущего. Попробуйте перетащить бегунок анимации и посмотрите, как двигается *Dummy* и камера. Вернув его на 125 кадр, отпустите камеру.

Вы создали сложную анимацию камеры всего за два простых шага. Усложним ее еще немного. В настройках камеры поменяйте параметр *Lens* на 85. Таким образом, помимо движения, камера еще и приближается к логотипу.

Обратите внимание на красные рамочки, которые появились вокруг значений. Они означают, что эти значения анимированы.



РЕНДЕРИНГ

Дело за малым — отрендерить полученную анимацию. Нажмите **F10**, чтобы зайти в настройки рендеринга. В панели *Time Output* выберите *Active Time Segment* — после этого будет просматриваться не один кадр, а все 150.

В *Output Size* выберите размер кадра 640x480.

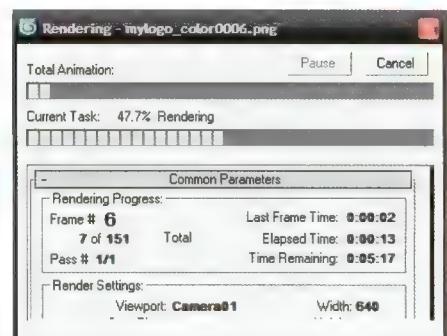
В панели *Render Output* нажмите на кнопку *Files*, чтобы настроить формат, в который будет производиться рендеринг. Введите имя файла.

ЭТО СОВЕТ: гораздо удобнее рендерить не сразу в *AVI*, а в последовательность кадров. Благодаря этому можно в любой момент прервать рендеринг и продолжить позже.

Выберите формат *PNG*. Это удобный формат, который хорошо упаковывает кадры без потери качества.

Когда вы нажмете *Save*, появится окно настроек формата *PNG* с количеством цветов. Выберите *RGB 24 bit*, большая цветность нам не понадобится.

Теперь осталось только нажать на большую кнопку *Render* внизу окна настроек. Стартует рендеринг и открывается окно статистики.



Например, из указанной иллюстрации можно понять, что рендерится шестой кадр, готово уже 47%, прошло 13 секунд с начала рендера и осталось примерно пять минут. Скорость рендеринга напрямую зависит от сложности сцены, количества материалов и карт, скорости процессора и количество оперативной памяти тоже оказывают влияние.

Дождавшись окончания рендеринга, можно просмотреть его результаты с помощью проигрывателя, встроенного в 3d Max. В меню *Render* выберите нижнюю строку — *RAM Player*.

Обратите внимание, что в диалоге открытия файлов должен стоять флагок *Sequence*, обозначающий, что вы открываете не один кадр, а последовательность.

Анимация готова, можно сохранить ее в формат *avi*, нажав на дискету в окне проигрывателя или собрав кадры при помощи программы видеомонтажа.

Теперь мы можем сохранить получившуюся сцену отдельно и заняться **постобработкой**. Экспериментирование с материалами, освещением и слоями способно дать интересные эффекты нашей анимации.

ОБЪЕМНЫЙ СВЕТ

Добавим к нашей сцене объемный свет, бьющий из четырех источников, расположенных по кругу.

Мы будем рендерить только свет, без логотипа, так что остальные источники света нам не пригодятся.

ЭТО СОВЕТ: обязательно сохраните сцену в файл с другим именем, чтобы не испортить предыдущую работу. Саму модель логотипа удалять не надо, она пригодится для просчета теней.

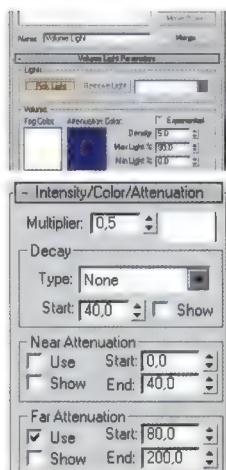
Создайте совершенно черный материал *Blinn*, без бликов, и наложите на все объекты сцены. Должна получиться черная картинка. Выберите в меню *Rendering* пункт *Environment*. Откроется окно параметров внешней среды и эффектов. В ней можно настроить фон для рендеринга, добавить такие эффекты, как огонь или туман.

Добавим эффект *Volume Light*. Нажмите *Add* в панели *Atmosphere* и выберите его из списка.

Нажмая кнопку *Pick Light*, по очереди выберите источники света.

Если попробовать отрендерить сцену на этой стадии, получится белый кадр. Это из-за того, что свет одинаково ярок в каждой точке сцены, а так в реальности не бывает. Нужно настроить источник освещения так, чтобы его свет едва доходил до буквы логотипа и плавно затухал. Для этого во вкладке *Intensity/Color/Attenuation* включите флагок *Use* в панели *Far Attenuation*.

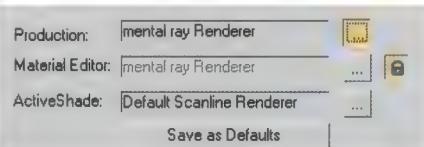




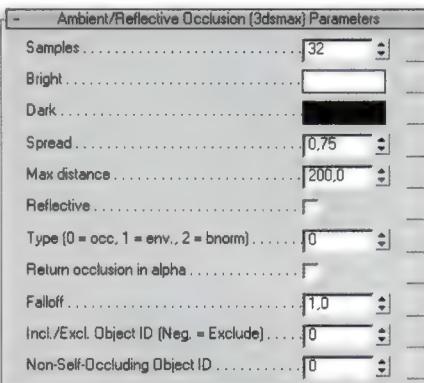
Меняя значения *Start* и *End* в той же вкладке, обратите внимание на окно проекций. У выбранного источника света появилось отображение границ затухания в виде двух элементов бежевого и коричневого цветов. Бежевый объект показывает границу, до которой свет от источника будет идти, не угасая, то есть с максимальной интенсивностью. После этой границы он будет плавно затухать, пока в районе коричневого объекта полностью не погаснет.



Ambient Occlusion, поэтому поменяем его на продвинутый, но более медленный рендеринг *Mental Ray*. Нажмите **F10** или выберите в меню *Rendering* пункт *Render*, чтобы открыть окно настроек рендеринга, и найдите во вкладке *Common* панель *Assign Render*. Выберите *Mental ray Render*.



В материале, наложенном на объекты сцены, на канал *Diffuse Color* установите карту *Ambient/Reflective Occlusion*. Настройте карту так, как указано на иллюстрации. Значение *Samples* указывает количество лучей, которое будет просчитываться на точку поверхности при рендеринге; чем больше будет значение, тем медленнее и качественнее будет просчитываться результат. *Spread* указывает интенсивность распространения теней. Объекты и части объектов, которые окажутся дальше, чем расстояние *Max Distance*, не будут отбрасывать тени в *Ambient Occlusion*.



Чтобы лучше обозначить конусы объемного света, можно уменьшить их диаметр — во вкладке *Spotlight Parameters* уменьшить значения зоны максимальной интенсивности *Hotspot/Beam* и зоны затухания *Falloff/Field*.

Теперь на рендеринге видны лучи света. Снова откройте настройки эффекта. Чтобы распределение тумана было более похожим на реальное, включите флагок *Exponential*.

Чтобы лучи выглядели еще интереснее, можно добавить в них неоднородность. Для этого в панели *Noise* включите флагок *Noise On*, увеличьте значения интенсивности шума *Amount* и размер деталей *Size*. Тип шума поставьте *Turbulence*, так будет больше похоже на туман, попавший в луч света. Не забывайте рендерить сцену и пробовать другие параметры — быть может, вы найдете более удачные настройки.

ЭТО СОВЕТ: не забывайте менять имя файла, под которым будет проходить рендеринг.

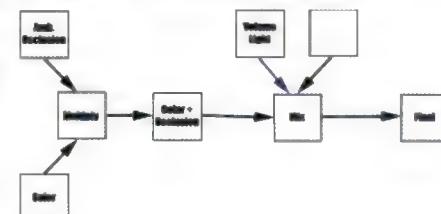
СЛОЙ ОСВЕЩЕНИЯ

Как использовать получившийся слой с объемными лучами света, мы узнаем чуть позже, а пока создадим еще один слой — с картой *Ambient Occlusion*. Эта карта имитирует затенение объекта, освещенного равномерно со всех сторон. Таким образом, например, щели между буквами и вырезы на колоннах будут темнее, чем остальное, что создаст гораздо более реалистично освещенную картинку.

Для рендеринга этого слоя нам понадобится только геометрия — сотрите из последней сцене источники света и пересохраните ее в новый файл. Теперь необходимо сменить стандартный способ рендеринга, при помощи которого будет просчитываться картинка. *Scanline Render* не поддерживает

вокруг них; фокус окна можно переместить в сторону от созданных материалов и карт, найдя неиспользованные ячейки.

Создайте в одной из них карту *RGB Multiply* и еще в одной *MIX*. Теперь осталось соединить эти пять карт так, чтобы в результате получилась правильная картинка. Для этого воспользуйтесь схемой соединения, расположенной неподалеку. Пустая клеточка означает просто белый цвет, а синяя стрелка от *Volume* показывает, что именно эта карта будет использована в виде маски для *Mix*.

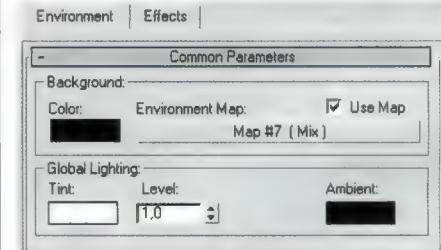


Сначала перетащите на каждую из кнопок *None* в карте *Multiply* по карте — с затенением и с цветным рендером. Эта карта перемножает цвета пикселей двух других. При перетаскивании образцов материалов и карт «Макс» спрашивает, копировать их или использовать один образец в разных местах. Выбирайте *Instance*.

Обратите внимание, чем получившийся результат в ячейке отличается от карты с простым рендером: там, где на карте *Occlusion* были белые пиксели, ничего не изменилось, зато там, где они были темнее, соответственно им потемнел и результат.

Итак, тени наложены. Теперь карта *Mix*. На кнопку *None* рядом с черным прямоугольником перетащите результат предыдущего действия — карту *Multiply*, а на кнопку рядом с надписью *Mix Amount* перетащите рендер с лучами света. Одна из ячеек карт останется пустой, там будет просто белый цвет. Он будет наложен поверх *Multiply* тем интенсивнее, чем более соответствующая точка на карте *Volume Light*. Его можно поменять — тогда изменится и цвет прожекторов.

Осталось установить полученную карту *Mix* в виде фона и отрендерить сцену. Как вы помните, фон настраивается в меню *Rendering* — *Environment* — *Environment and Effects*. Перетащите карту *Mix* на кнопку *None* в панели *Background*.



Сцена готова, можно ее отрендерить. Не забудьте поменять имена файлов, в которые сохраняется результат.

СОВМЕЩЕНИЕ СЛОЕВ

У вас получилось три слоя, отрендеренных в разные секвенции кадров:

- Color — основной цветной слой;
- Volume Light — слой с объемным светом;
- Ambient Occlusion — слой с затенением.

Можно совместить их в программе композинга — например, *Adobe After Effects*, — но мы обойдемся стандартными средствами «Макса». Создайте новую пустую сцену. В любой ячейке редактора материалов создайте карту *Bitmap*. Выберите первый кадр из секвенции с цветом. Обратите внимание на то, что в диалоговом окне открытия файла должен быть установлен флагок *Sequence*.

Установите в панели *Coordinates* тип *Environment* и *Mapping* — *Screen*. Повторите эти действия еще для каждого слоя. Получится так, что три ячейки заняты рендерами. Если ячеек не хватает, обратите внимание на линейки прокрутки

Сцена готова к рендерингу. Выберите такое же разрешение, как у кадров секвенций, и запустите его. Заставка с вашим логотипом готова и выглядит теперь гораздо интересней, чем обычный рендеринг, без лучей света и затенения.

• • •

Вы закончили изготовление качественной анимации логотипа, узнали основы освещения и совмещения слоев, научились создавать объемный свет и использовать карту *Ambient Occlusion* с рендером *Mental Ray* для улучшения качества освещения сцены.

В прошлый раз мы с вами разобрали все основные инструменты 3D Max на примере. Теперь вы можете позэкспериментировать сами, создавая интересные сцены. Успешного творчества!

Ирина Шахова

Как и зачем покупать игры через интернет

Многие из вас наверняка знают о том, как удобно делать покупки, не отрываясь от монитора. Все больше и больше людей пользуется интернет-магазинами для покупки техники, книг, билетов на концерт и даже продуктов. Но тем не менее покупка в интернет-магазине — это все равно процесс, требующий организации и затраты сил. Нужно сделать заказ, дождаться курьера, который не всегда приходит вовремя и у которого никогда нет сдачи. Да и не везде курьерские службы работают.

Из-за этого появился новый способ распространения программ, в том числе и игр — это покупка цифровой копии, или **цифровая дистрибуция**. Ведь любое содержимое любого диска, будь то аудиозапись, игра, фильм или база данных, — это лишь набор единиц и нулей, которым для существования не обязательно требуется дисковый носитель. Покупая нечто, что может существовать в электронном виде, вы можете оплатить его электронными же деньгами и *тут же скачать*, больше ни о чем не беспокоясь.

Этот процесс призван упростить нашу жизнь, а как им воспользоваться, мы вам подробно расскажем.

ЦИФРОВАЯ ДИСТРИБУЦИЯ

Это простой и удобный способ приобретения электронной продукции, который заключается в том, что пользователь скачивает дистрибутив программы из интернета и оплачивает код активации. Таким образом, мы с вами можем приобретать лицензионную продукцию без физического носителя, что позволяет снизить стоимость игры. Большинство российских издателей уже сейчас выпускает свои игры в таком «бездисковом» варианте.

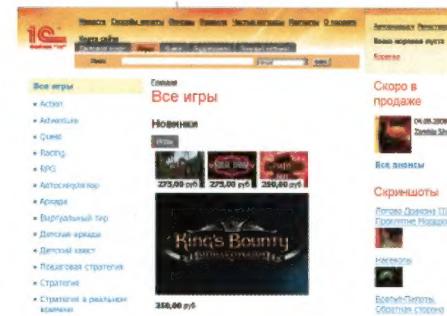
Для покупки игры через интернет вам нужно воспользоваться любой системой электронных платежей. На данный момент в России существуют две самых крупных платежных системы: Яндекс.Деньги (money.yandex.ru) и WebMoney. (webmoney.ru)

Принцип работы этих систем довольно похож. Вы регистрируетесь в системе и заводите себе электронный кошелек. Существуют два типа кошельков. Первый требует установ-

БЕЗОПАСНОСТЬ КОШЕЛЬКОВ

Надо понимать, что вы доверяете электронной системе ваши честно заработанные деньги. Системы электронных платежей обладают мощной защитой. И никто не сможет отнять у вас электронные деньги, если вы сами не предпримете усилий, чтобы их лишиться.

Если вы будете соблюдать простые правила сетевой безопасности — не доверять чужим свои пароли, пользоваться антивирусами и не реагировать на подозрительные просьбы «прислать рубль и получить за это сто миллионов в подарок», — ваш электронный кошелек будет в полной безопасности. Кроме того, у платежных систем есть служба арбитража, в которую можно обратиться, если вы подозреваете, что с вашим кошельком не все в порядке.



ки специального софта на ваш компьютер — Интернет.Кошелек или программа WM Keeper Classic. Второй не требует установки специального софта, все данные о средствах на счету владельца кошелька хранятся на сервере.

Итак, теперь у нас есть кошелек, но он пуст. Самое время его пополнить!

ПОПОЛНЕНИЕ СЧЕТА

Проще всего воспользоваться терминалом оплаты. В крупных городах они установлены практически в каждом магазине. В небольших городах все немного сложнее. На сайте платежной системы есть список городов, в которых установлены платежные терминалы. Найдите в списке свой город и ближайший к вам терминал.

Еще один способ пополнения электронного кошелька — это покупка платежных карт. За вполне обычные рубли можно купить карточки разного номинала, точки продаж платежных карт тоже можно найти на сайтах платежных систем. Зачастую карты WebMoney и Яндекс.Денег можно купить в самых обычных обменниках.

Можно перевести на счет деньги с банковской карты. Впрочем, если у вас есть кредитка, возможно, удобнее будет покупать, расплачиваясь ею через систему Assist.

КАК ПЛАТИТЬ И ЧТО КУПИТЬ?

Просто переводите нужную сумму с вашего электронного кошелька на электронный счет продавца. В некоторых случаях потребуется подтвердить оплату — это необходимо для безопасности вашего кошелька.

Раз уж мы заговорили о сервисах моментальной доставки — давайте рассмотрим подробно цифровые магазины компьютерных игр. Их много в России и еще больше — за ее пределами.

■ **1С** (online.1c.ru/games) В продаже более шестидесяти однопользовательских игр.

■ **«Акелла»** (shop.akella-online.ru) тоже продает свои игры через каналы цифровой дистрибуции. Сейчас в каталоге товаров цифрового магазина более двадцати товаров. В основном это ключи и тайм-карты к

онлайновым играм, но есть и однопользовательские игры.

■ **«Бука»** (e-shop.buka.ru) — продает немногим более двадцати своих игр.

■ **Gamegarant.ru** — продает ключи и тайм-карты к онлайновым играм. В каталоге товаров семь игр.

■ **GamePitStop.ru** — более ста семидесяти товаров в каталоге. В основном проекты издателей Руссобит-М и GFI, с недавнего и от 1С. Большой выбор детских игр.

■ **«Новый Диск»** продает игры через Direct.COD.

■ **Direct.COD.ru** — продает ключи и тайм-карты к онлайновым играм, дистрибутивы однопользовательских игр разных издателей и даже антивирусы. В каталоге более двухсот десяти товаров.

Кроме цифровых магазинов существуют специальные сервисы по продаже игр. Как правило, сервисы принадлежат определенному издателю, что накладывает вполне понятные ограничения на ассортимент. Это, например, **EA Store** от Electronic Arts или система **Steam** от компании Valve.

Стоит отдельно отметить стремительное развитие цифровой дистрибуции в регионах. Прежде всего это связано с улучшением качества связи. В отдаленных регионах России, куда поздно доставляются игровые новинки, возможность купить игру через интернет особенно актуальна.

А как узнать, какие игры вы можете купить, не переплачивая за трафик?

Заляните на сайт вашего местного провайдера. К сожалению, не все провайдеры широко рекламируют свои платформы цифровой дистрибуции, поэтому ищите внимательней! Если по какому-то недоразумению вы не нашли у провайдера подобной услуги — попробуйте обратиться в их службу поддержки.

Если вы до сих пор никогда не пользовались электронными платежами, вам нужно один раз понять, как они работают. Мы помогли вам разобраться, а покупать или не покупать — решайте сами.

И — приятной игры!



Мир народам!

На одном круглом столе, посвященном проблемам сценария для виртуальных миров, трое участников признались, что обращались к известным писателям-фантастам с предложением поучаствовать в работе или хотя бы предоставить свои наработки. Все трое отказались; причем двое объяснили, что не хотят, чтобы их мир подвергался «агрессивной мутации».

Попробую на свой страх и риск расшифровать этот ответ.

На сегодняшний день единственное достойное занятие в MMORPG (как в и прочих играх, кроме разве что квестов и менеджеров) — это уничтожение обитателей мира. Львиная доля этих самых обитателей существует только и исключительно для того, чтобы скончаться от наших пуль, топоров или огненных шаров. По возможности — оказав сопротивление. Оставшийся весьма скромный процент жителей нужен затем, чтобы сообщить, кого именно желательно сегодня убить, продать нам боеприпасы или скупить трофеи.

Причина очевидна: это фактически единственный вид интересного игрового процесса в MMORPG нашего времени. Другие еще нужно придумывать; пока это либо робкие эксперименты, либо откровенно примитивные занятия вроде ремесел в WoW и ему подобных. Мирные задания составляют процентов пять-девять от общего числа, сводятся преимущественно к «подай-принеси» и не вызывают у игроков бурного восторга. Осмысленные миссии такого рода мне попадались в LotRO и в Vanguard, но это большая редкость.

Попробуйте представить себе работу сценариста, которому надо описать мир, населенный сплошь мишенями.

Понятно, что из монстров более всего востребованы оказываются существа, которых заведомо не жалко, а главное — которым не нужно никаких причин для агрессии. Огр, гноль, нежить всех мастей предпочтительнее феи или кентавра.

Кстати, кентавр — отличный пример той самой мутации, о которой идет речь. Так уж сложилось (отчасти вопреки мифам...), что кентавры людям скорее симпатичны, и идея умерщвлять их побатально не вызывает особой радости. Поэтому они постоянно подвергаются мутациям! Вспомним жутких татуированных степных дикарей из World of Warcraft. Вспомним кентавров Warhammer и Heroes of Might & Magic V — фактически полудемонов, с чешуй-

чатыми хвостами и барабанными рогами... Феи и дриады в том же Warhammer или четвертой редакции D&D ужасны лицом и нравом, и сдается мне, что это может стать стандартом. Сатиры — существа не самые кроткие, но и демонами (как в том же World of Warcraft) они считаться не заслужили.

По этой же причине жалкими выглядят многие попытки подать в игре (не только MMORPG) идеи добра и зла. На какой бы «стороне» вы ни были, все равно придется заниматься массовой резней, поскольку ваши герои ничего больше не умеют. Остается убеждать себя в том, что вы кого-то «защищаете». Получается так себе. «Зло» обречено заниматься бессмысленным уничтожением, чтобы промотивировать «добро» участвовать в большой бойне. Что одно, что другое не хочется именовать без кавычек.

Повсюду, где встречаются представители игровой индустрии, регулярно обсуждают и другой вопрос: на что будет похоже «следующее поколение» виртуальных миров? Все более или менее сходились на том, что ближайший виток начнет делать акцент на PvP, и на то весьма похоже (вспомним Age of Conan и близкий к выходу Warhammer Online). Но это — игры, которые выходят уже сейчас или в скором времени. А что придет им на смену?

Судя по настроению игрофилов, не исключено, что следующая волна сосредоточится на мирных занятиях для игрока; возможно даже, часть персонажей, как в Ultima Online, в принципе не будет участвовать в сражениях. Для этого, безусловно, нужно будет сделать гораздо более интересными ремесла и мирные задания; есть чему поучиться у Vanguard, игры очень новаторской, но недружелюбной к людям и погребенной под толщей багов.

PvP — это новинка с длинной и седой бородой. Настало время придумывать новые занятия для виртуальных миров. С выхода «Ультими» минуло одиннадцать лет, а мы все еще не ушли вперед от допотопных текстовых MUD'ов. В игре нового поколения должно быть место мирной жизни; а декреты о земле для крестьян и воде для матросов могут пока подождать.

Ричард Псмит

ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

Читайте
в ноябрьском
номере

Игры номера:

Warhammer Online
Bionic Commando
Mercenaries 2
Mount & Blade
Romance of Three Kingdoms XI
Ведьмак: Enhanced Edition

Советы мастеров:

Age of Conan
Astral Masters
Starcraft
Warcraft 3: Dota
World in Conflict
World of Warcraft
Worms 4 Mayhem
Zombie panic: Source
Ведьмак



А также новые рубрики...
И многое другое!

Номер в продаже
с 20 октября 2008 года

ЭТОЙ ОСЕНЬЮ ВО ВСЕХ МАГАЗИНАХ

BROTHERS IN ARMS

HELL'S HIGHWAY™



РЕКЛАМА

© 2008 Gearbox Software, L.L.C. All rights reserved. Published and distributed by Ubisoft Entertainment under license from Gearbox Software, L.L.C. Brothers in Arms Hell's Highway is a trademark of Gearbox Software and is used under license. Ubisoft, Ubi.com and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Gearbox Software and the Gearbox logo are registered trademarks of Gearbox Software, LLC. © 2008 Бука. Все права защищены. На территории РФ издается компанией "Бука". По вопросам оптовых закупок обращаться по тел. (495) 788-75-00, e-mail buka@buka.ru. Компания "Бука". 115230, Москва, Каширское шоссе, 1 (корп. 2)



www.crysis-warhead.ru

ИГРЫ EA
НА ВЫСТАВКЕ ИГРОМИР 2008
ВВЦ, пав.51, 2-й этаж, 1-9 ноября

©2008 Crytek. Все права сохранены. Crysis, Crysis Warhead и CRYENGINE являются зарегистрированными товарными знаками или марками Electronic Arts Inc в США и/или других странах. Все остальные товарные знаки и названия являются собственностью их владельцев.

©2008 Crytek. Все права сохранены. Crysis, Crysis Warhead и CRYENGINE являются зарегистрированными товарными знаками или марками Electronic Arts Inc в США и/или других странах. Все остальные товарные знаки и названия являются собственностью их владельцев.

РЕКЛАМА



CRYYSIS
WARHEAD

CYOTEK

EA

Участвуй в онлайн-лиге на портале [www.ealeague.ru!](http://www.ealeague.ru) Стань лучшим в России!